零基础学画漫画

SAI 超级漫画技法宝典

三鼎动漫 编著

从零开始无压力

有软件就能上手，那些你热爱的、羡慕的动漫人物在你的笔下一样灵动！

步骤清晰跟得上

一目了然不跳步，再也不必为看不懂“高大上”的学霸教程烦恼、纠结啦！

素材丰富讲解细

头发、面部、皮肤、身体、装束、场景全都有，给你一场丰盛的动漫人物画法盛宴！

经验窍门大分享

细节决定成败，最有用的 Tips，让你少走弯路、更胜一筹！

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Chapter 1 Easy Paint Tool SAI

1.1 SAI 的界面
1.2 SAI 的顶端工具栏
1.3 SAI 的图层关联面板
1.4 颜色与工具面板
1.5 SAI 的绘图面板
1.6 练习使用 SAI

Chapter 2 人物面部的绘制技巧

2.1 人物面部的基本比例
2.1.1 脸部轮廓与十字线
2.1.2 下巴的弧度
2.1.3 耳朵
2.2 眼睛和眉毛的画法与细节
2.2.1 眉眼的位置与大小
2.2.2 眼睛的形状
2.2.3 眼睛的高光与阴影
2.2.4 双眼的透视
2.3 鼻子与嘴巴的画法与细节
2.3.1 绘制正面的鼻子
2.3.2 绘制侧面的鼻子
2.3.3 如何画出小巧的鼻子
2.3.4 挺拔鼻子的画法
2.3.5 简化或省略鼻子
2.3.6 嘴巴的构造
2.3.7 不同的嘴巴
2.3.8 如何画出晶莹剔透的嘴巴
2.4 头发的表现
2.4.1 人物需要什么样的发型
2.4.2 从一根头发开始
2.4.3 头发的高光和阴影的表现法则
2.4.4 常见错误的解析
2.5 皮肤的画法与细节
2.5.1 常见的皮肤配色方案
2.5.2 SAI 中绘制皮肤常用到的笔刷和工具
2.5.3 皮肤阴影的绘制
2.5.4 给人物皮肤增添可爱度的小技巧
2.5.5 常规皮肤的绘制步骤详解

Chapter 3 绘制人物的全身像

3.1 人物的身体结构
3.1.1 用几何体来搭建人体骨骼
3.1.2 常用的 CG 漫画人体比例
3.1.3 常见的动态
3.2 绘制人物的色彩
3.2.1 人物皮肤和头发的色彩变化
3.2.2 环境对人物色彩关系的影响
3.2.3 光源对人物色彩关系的影响
3.2.4 舞娘

Chapter 4 人物不同的装束

4.1 不同质感服装的画法与细节刻画
4.1.1 半透明服装的画法
4.1.2 紧身衣的画法
4.1.3 皮毛服装的画法
4.1.4 盔甲的画法
4.2 不同职业服装的画法与细节
4.2.1 学生装的画法
4.2.2 西装的画法
4.2.3 古典礼服的画法
4.2.4 法师长裙的画法
4.2.5 军装的画法
4.2.6 护士装的画法

Chapter 5 CG 漫画中的场景

5.1 森林场景
5.1.1 森林场景的绘制要点
5.1.2 森林场景的草图
5.1.3 森林场景的线稿
5.1.4 森林场景的上色步骤
5.1.5 森林场景的渲染步骤

ISBN 978-7-115-38283-2

9 787115 382832 >

ISBN 978-7-115-38283-2

定价：59.80 元

分类建议：动漫／动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

零基础学画漫画

SAI 超级漫画技法宝典

三鼎动漫 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

零基础学画漫画 ：SAI超级漫画技法宝典 / 三鼎动漫编著. -- 北京 ：人民邮电出版社，2015.5
ISBN 978-7-115-38283-2

Ⅰ. ①零… Ⅱ. ①三… Ⅲ. ①漫画—绘画技法—图象处理软件 Ⅳ. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第009738号

内 容 提 要

本书以轻松有效的方法介绍了时下流行的CG漫画绘制软件——Easy Paint Tool SAI的使用方法与技巧。本书不仅有软件基础操作的入门知识，还有提高软件绘画技巧的实例，有效地将漫画技巧与软件绘图技法紧密结合起来。

本书从人物头部的绘制，到一幅完整CG漫画的创作完成，由简入繁地逐一介绍了优秀画师独特的绘制技法。本书具体内容包括认识Easy Paint Tool SAI、人物面部的绘制技巧、绘制人物的全身像、不同服装的绘制技巧及场景的绘制等。

本书实例丰富、讲解详细，适合漫画爱好者学习，也可以作为漫画培训学校的辅导教材使用。

◆ 编　　著　三鼎动漫
责任编辑　易　舟
责任印制　程彦红

◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编　100164　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京天宇星印刷厂印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
印张：13.5　　2015 年 5 月第 1 版
字数：505 千字　　2015 年 5 月北京第 1 次印刷

定价：59.80 元

读者服务热线：(010)81055296　印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315

目录
Contents

Chapter 1 Easy Paint Tool SAI

1.1 SAI的界面 8
1.2 SAI的顶端工具栏 8
1.3 SAI的图层关联面板 13
1.4 颜色与工具面板 15
1.5 SAI的绘图面板 19
1.6 练习使用SAI 20

Chapter 2 人物面部的绘制技巧

2.1 人物面部的基本比例 26
2.1.1 脸部轮廓与十字线 26
2.1.2 下巴的弧度 28
2.1.3 耳朵 31
2.2 眼睛和眉毛的画法与细节 32
2.2.1 眉眼的位置与大小 32
2.2.2 眼睛的形状 33
2.2.3 眼睛的高光与阴影 44
2.2.4 双眼的透视 45
2.3 鼻子与嘴巴的画法与细节 46

2.3.1 绘制正面的鼻子 46
2.3.2 绘制侧面的鼻子 47
2.3.3 如何画出小巧的鼻子 48
2.3.4 挺拔鼻子的画法 49
2.3.5 简化或省略鼻子 50
2.3.6 嘴巴的构造 51
2.3.7 不同的嘴巴 52
2.3.8 如何画出晶莹剔透的嘴巴 56

2.4 头发的表现 57

2.4.1 人物需要什么样的发型 57
2.4.2 从一根头发开始 65
2.4.3 头发的高光和阴影的表现法则 67
2.4.4 常见错误的解析 70

2.5 皮肤的画法与细节 72

2.5.1 常见的皮肤配色方案 72
2.5.2 SAI中绘制皮肤常用到的笔刷和工具 73
2.5.3 皮肤阴影的绘制 74
2.5.4 给人物皮肤增添可爱度的小技巧 76
2.5.5 常规皮肤的绘制步骤详解 77

Chapter 3 绘制人物的全身像

3.1 人物的身体结构 80

3.1.1 用几何体来搭建人体骨骼 80
3.1.2 常用的CG漫画人体比例 83
3.1.3 常见的动态 99

3.2 绘制人物的色彩 108

3.2.1 人物皮肤和头发的色彩变化 108
3.2.2 环境对人物色彩关系的影响 113
3.2.3 光源对人物色彩关系的影响 118
3.2.4 舞娘 120

Chapter 4 人物不同的装束

4.1 不同质感服装的画法与细节刻画 127

4.1.1 半透明服装的画法 127

4.1.2 紧身衣的画法 133

4.1.3 皮毛服装的画法 139

4.1.4 盔甲的画法 145

4.2 不同职业服装的画法与细节 151

4.2.1 学生装的画法 151

4.2.2 西装的画法 157

4.2.3 古典礼服的画法 162

4.2.4 法师长裙的画法 168

4.2.5 军装的画法 174

4.2.6 护士装的画法 180

Chapter 5 CG漫画中的场景

5.1 森林场景 187

5.1.1 森林场景的绘制要点 187

5.1.2 森林场景的草图 188

5.1.3 森林场景的线稿 191

5.1.4 森林场景的上色步骤 193

5.1.5 森林场景的渲染步骤 211

零基础学画漫画

SAI 超级漫画技法宝典

三鼎动漫 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

零基础学画漫画 ：SAI超级漫画技法宝典 / 三鼎动漫编著. -- 北京 ：人民邮电出版社，2015.5
ISBN 978-7-115-38283-2

Ⅰ. ①零… Ⅱ. ①三… Ⅲ. ①漫画—绘画技法—图象处理软件 Ⅳ. ①J218.2-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第009738号

内 容 提 要

本书以轻松有效的方法介绍了时下流行的CG漫画绘制软件——Easy Paint Tool SAI的使用方法与技巧。本书不仅有软件基础操作的入门知识，还有提高软件绘画技巧的实例，有效地将漫画技巧与软件绘图技法紧密结合起来。

本书从人物头部的绘制，到一幅完整CG漫画的创作完成，由简入繁地逐一介绍了优秀画师独特的绘制技法。本书具体内容包括认识Easy Paint Tool SAI、人物面部的绘制技巧、绘制人物的全身像、不同服装的绘制技巧及场景的绘制等。

本书实例丰富、讲解详细，适合漫画爱好者学习，也可以作为漫画培训学校的辅导教材使用。

◆ 编　　著　三鼎动漫
责任编辑　易　舟
责任印制　程彦红

◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编　100164　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京天宇星印刷厂印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
印张：13.5　　2015 年 5 月第 1 版
字数：505 千字　　2015 年 5 月北京第 1 次印刷

定价：59.80 元

读者服务热线：(010)81055296　印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315

目录
Contents

Chapter 1
Easy Paint Tool SAI

1.1 SAI的界面 8
1.2 SAI的顶端工具栏 8
1.3 SAI的图层关联面板 13
1.4 颜色与工具面板 15
1.5 SAI的绘图面板 19
1.6 练习使用SAI 20

Chapter 2
人物面部的绘制技巧

2.1 人物面部的基本比例 26
2.1.1 脸部轮廓与十字线 26
2.1.2 下巴的弧度 28
2.1.3 耳朵 31
2.2 眼睛和眉毛的画法与细节 32
2.2.1 眉眼的位置与大小 32
2.2.2 眼睛的形状 33
2.2.3 眼睛的高光与阴影 44
2.2.4 双眼的透视 45
2.3 鼻子与嘴巴的画法与细节 46

2.3.1 绘制正面的鼻子 46
2.3.2 绘制侧面的鼻子 47
2.3.3 如何画出小巧的鼻子 48
2.3.4 挺拔鼻子的画法 49
2.3.5 简化或省略鼻子 50
2.3.6 嘴巴的构造 51
2.3.7 不同的嘴巴 52
2.3.8 如何画出晶莹剔透的嘴巴 56

2.4 头发的表现 57

2.4.1 人物需要什么样的发型 57
2.4.2 从一根头发开始 65
2.4.3 头发的高光和阴影的表现法则 67
2.4.4 常见错误的解析 70

2.5 皮肤的画法与细节 72

2.5.1 常见的皮肤配色方案 72
2.5.2 SAI中绘制皮肤常用到的笔刷和工具 73
2.5.3 皮肤阴影的绘制 74
2.5.4 给人物皮肤增添可爱度的小技巧 76
2.5.5 常规皮肤的绘制步骤详解 77

Chapter 3 绘制人物的全身像

3.1 人物的身体结构 80

3.1.1 用几何体来搭建人体骨骼 80
3.1.2 常用的CG漫画人体比例 83
3.1.3 常见的动态 99

3.2 绘制人物的色彩 108

3.2.1 人物皮肤和头发的色彩变化 108
3.2.2 环境对人物色彩关系的影响 113
3.2.3 光源对人物色彩关系的影响 118
3.2.4 舞娘 120

Chapter 4 人物不同的装束

4.1 不同质感服装的画法与细节刻画 127

4.1.1 半透明服装的画法 127

4.1.2 紧身衣的画法 133

4.1.3 皮毛服装的画法 139

4.1.4 盔甲的画法 145

4.2 不同职业服装的画法与细节 151

4.2.1 学生装的画法 151

4.2.2 西装的画法 157

4.2.3 古典礼服的画法 162

4.2.4 法师长裙的画法 168

4.2.5 军装的画法 174

4.2.6 护士装的画法 180

Chapter 5 CG漫画中的场景

5.1 森林场景 187

5.1.1 森林场景的绘制要点 187

5.1.2 森林场景的草图 188

5.1.3 森林场景的线稿 191

5.1.4 森林场景的上色步骤 193

5.1.5 森林场景的渲染步骤 211

Chapter 1 Easy Paint Tool SAI

Easy Paint Tool SAI 是本书插画绘制所运用的绘图软件，通常将其简称为 SAI。SAI 是一款相对于 Photoshop 来说更为简单的绘图软件。从绘图功能上来看，SAI 比 Photoshop、Painter 更简单，也更适合新手使用。

虽然使用简单，但其绘制漫画的功能非常强大，非常适合绘制日系风格的 CG 漫画。目前国内很多职业的漫画师、插画师都在使用这款软件进行工作。本书将带你走进 SAI 的世界，了解 SAI 的功能，以及运用 SAI 去绘制一幅完整的漫画作品。本章将重点介绍 SAI 这款绘图软件的基本功能。

1.1 SAI的界面

下图是SAI的基本界面，非常简洁。了解界面中工具的作用，有利于我们运用这款软件。

● SAI的界面

SAI的界面主要分为一个工具栏、三个工作面板——顶端工具栏、图层关联面板、颜色与工具面板，以及绘图面板。对这些工作面板可以根据自己的习惯进行调整。

通过顶端工具栏，我们可以控制软件的基本设置及调整作品的属性。图层关联面板则是用于控制不同图层的属性。颜色与工具面板是设置绘图笔刷工具的面板。绘图面板就是我们的作品在软件中显示的地方。

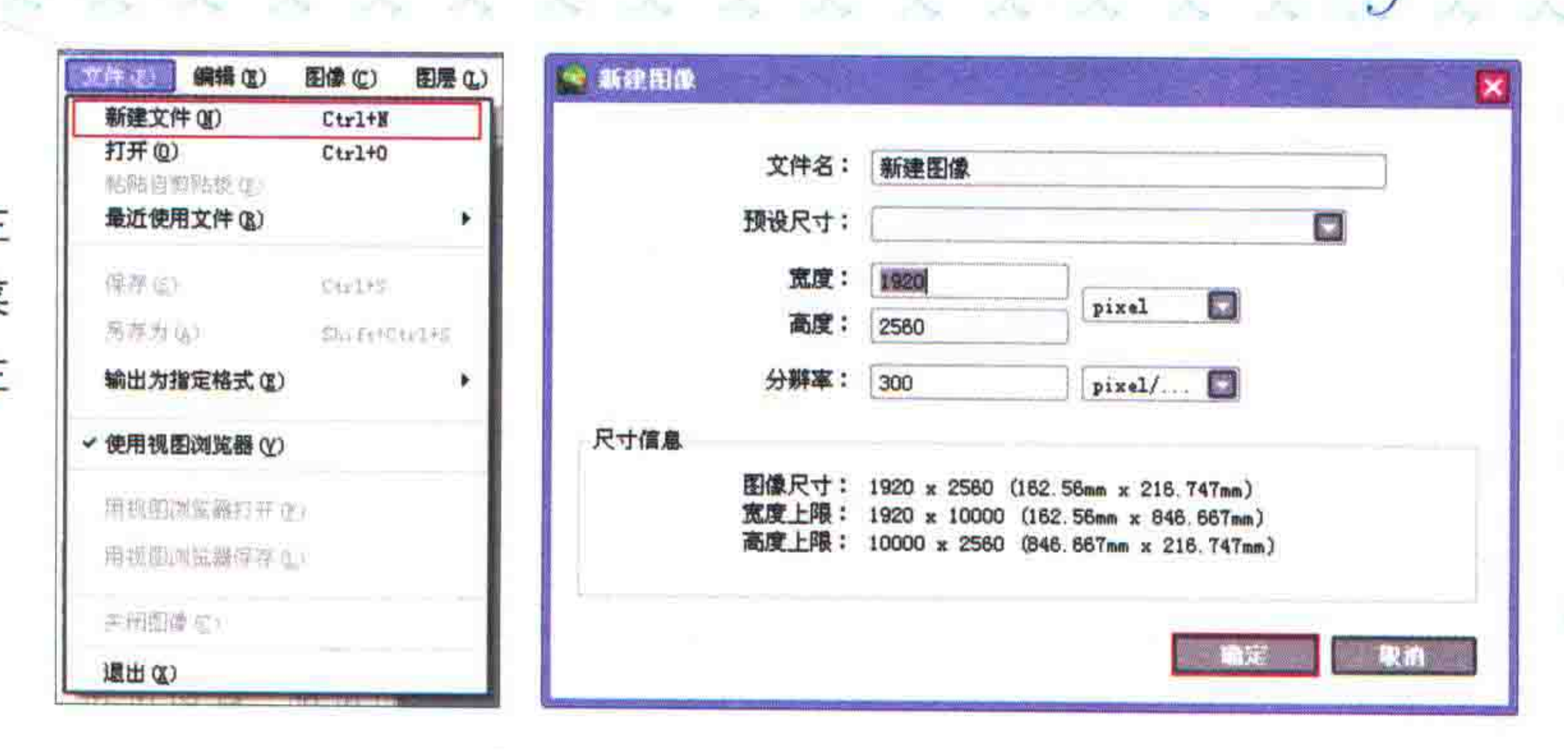
1.2 SAI的顶端工具栏

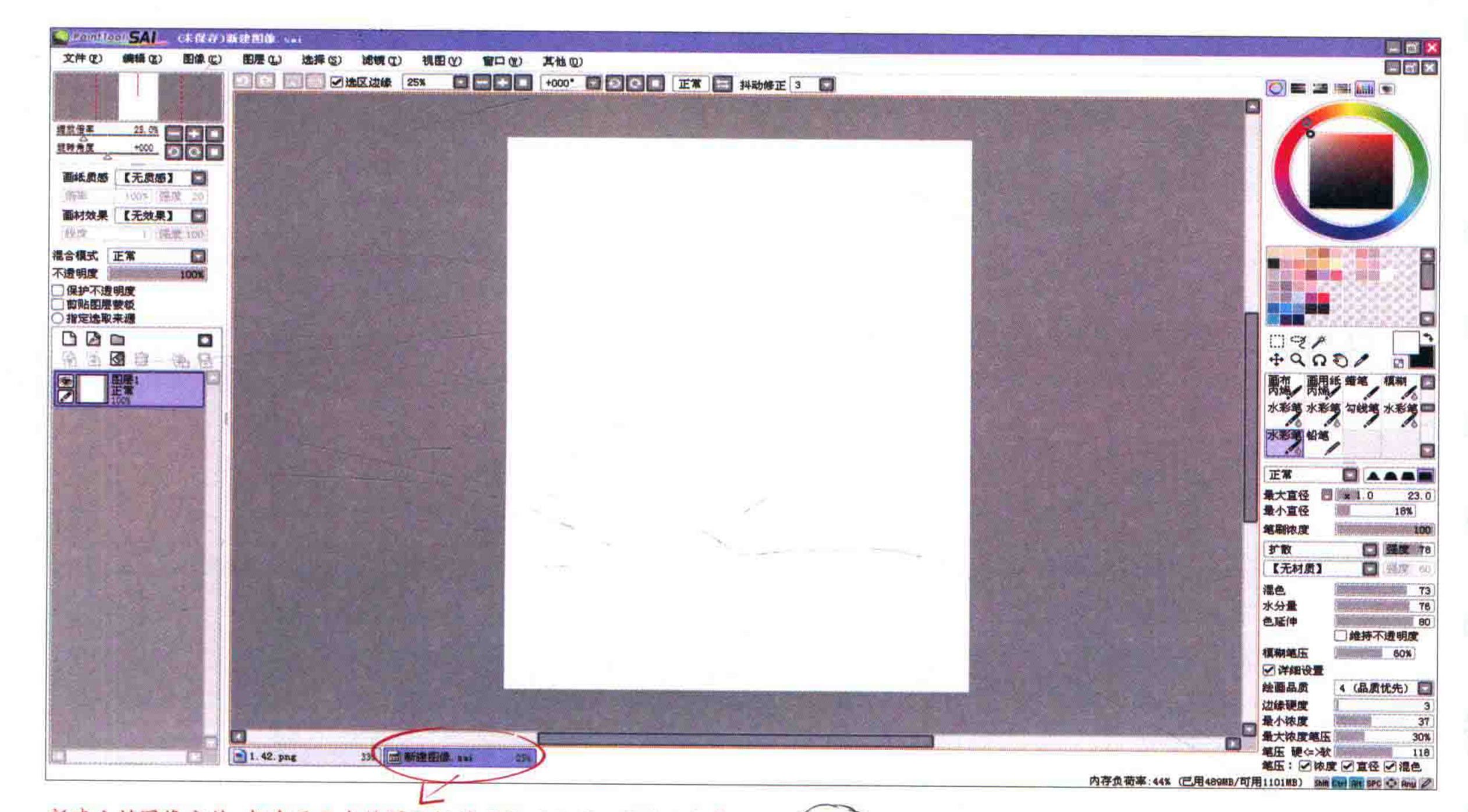
顶端工具栏是SAI中最基础的操作面板，用来控制画面属性和面板工具的状态。

● 顶端工具栏

首先介绍“文件”菜单的使用。它的调出及隐藏快捷键是F键，主要用来创建新的SAI绘图文件，可以在其弹出的面板中进行文件大小、分辨率等设置，以及对其进行保存。下面我们就来试着使用SAI的“文件”菜单创建一个新的绘图文件。

将鼠标光标移动到“文件”菜单，用鼠标左键单击。“文件”菜单下会弹出一个下拉菜单。这时，选中“新建文件”，并用鼠标左键单击。





新建立的图像文件，都会显示在绘图面板的下方。SAI可以同时开启多个画面，其数量上限根据使用者电脑的性能而不同，也就是说，你的电脑配置越高，可以同时开启的画面就越多。

这时会出现一个“新建图像”对话框，用来设置文件属性。这里先不做任何设置，单击“确定”即可。

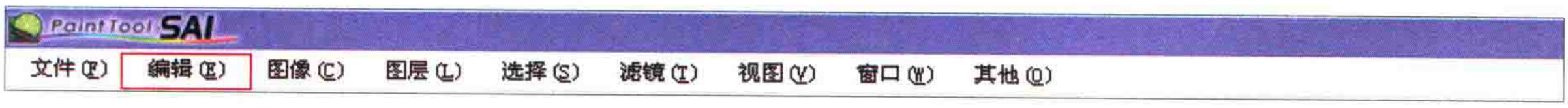
这样我们就成功地建立了一个绘图文件。

Tips

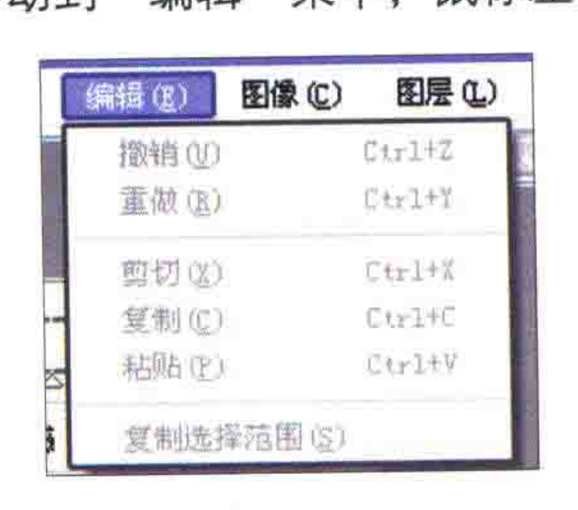
绘图软件的右下方有一个内存负荷的数据。负荷越高，你运行软件的速度就越慢。当负荷值很高的时候，数字的颜色会变成红色，这时就要注意保存文件，以避免死机，造成文件丢失。

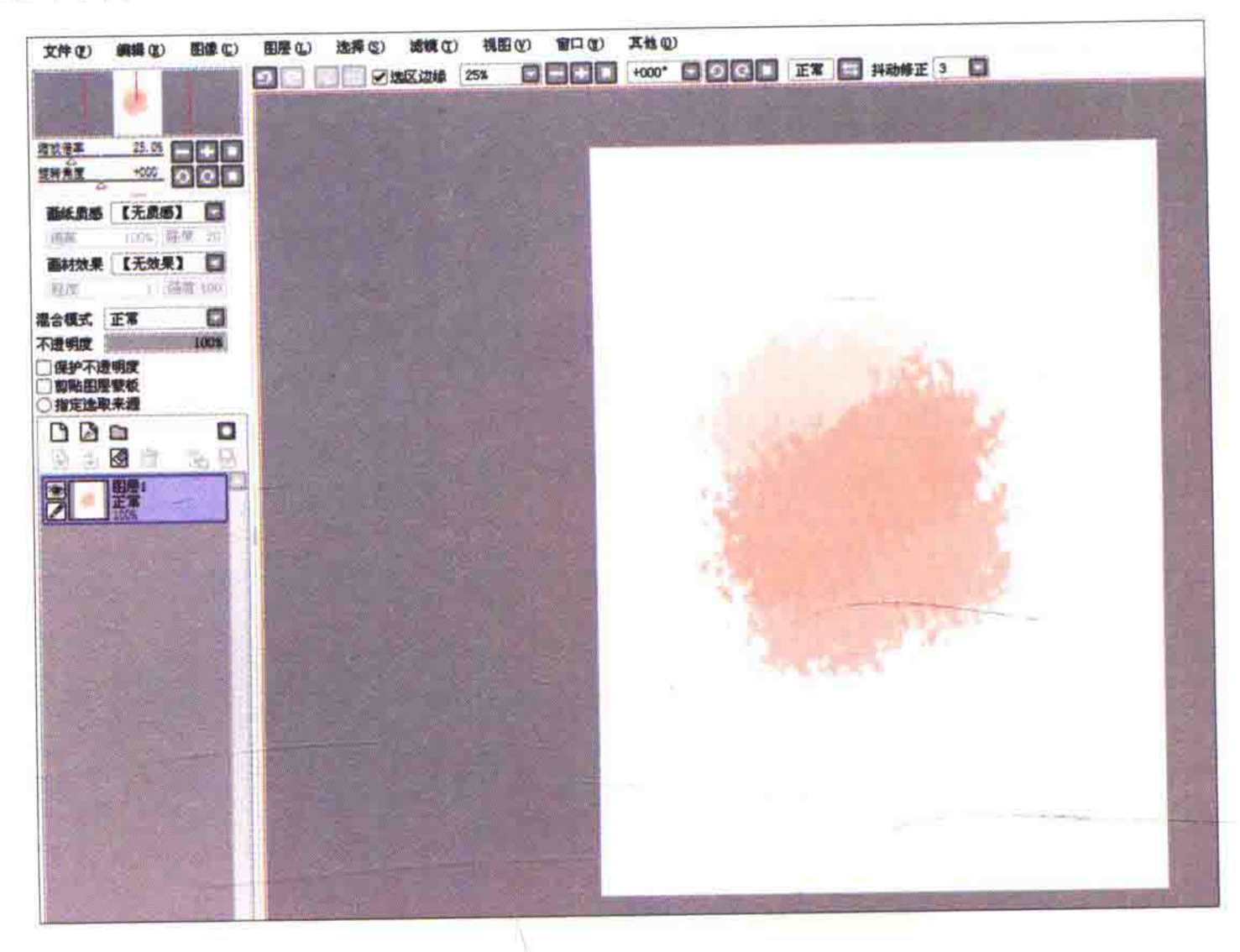
内存负荷率：44% (已用489MB/可用1101MB)

刚才我们通过“文件”菜单新建了一个图像文件，接下来我们要使用“编辑”菜单对这个图像文件的属性进行编辑。



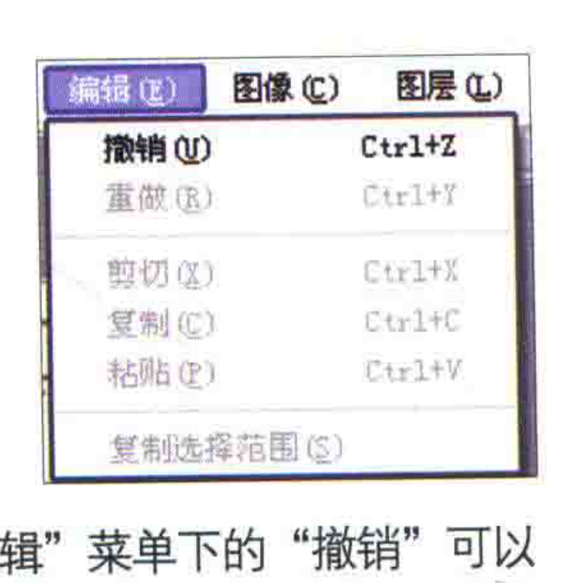
将鼠标光标移动到“编辑”菜单，鼠标左键单击。

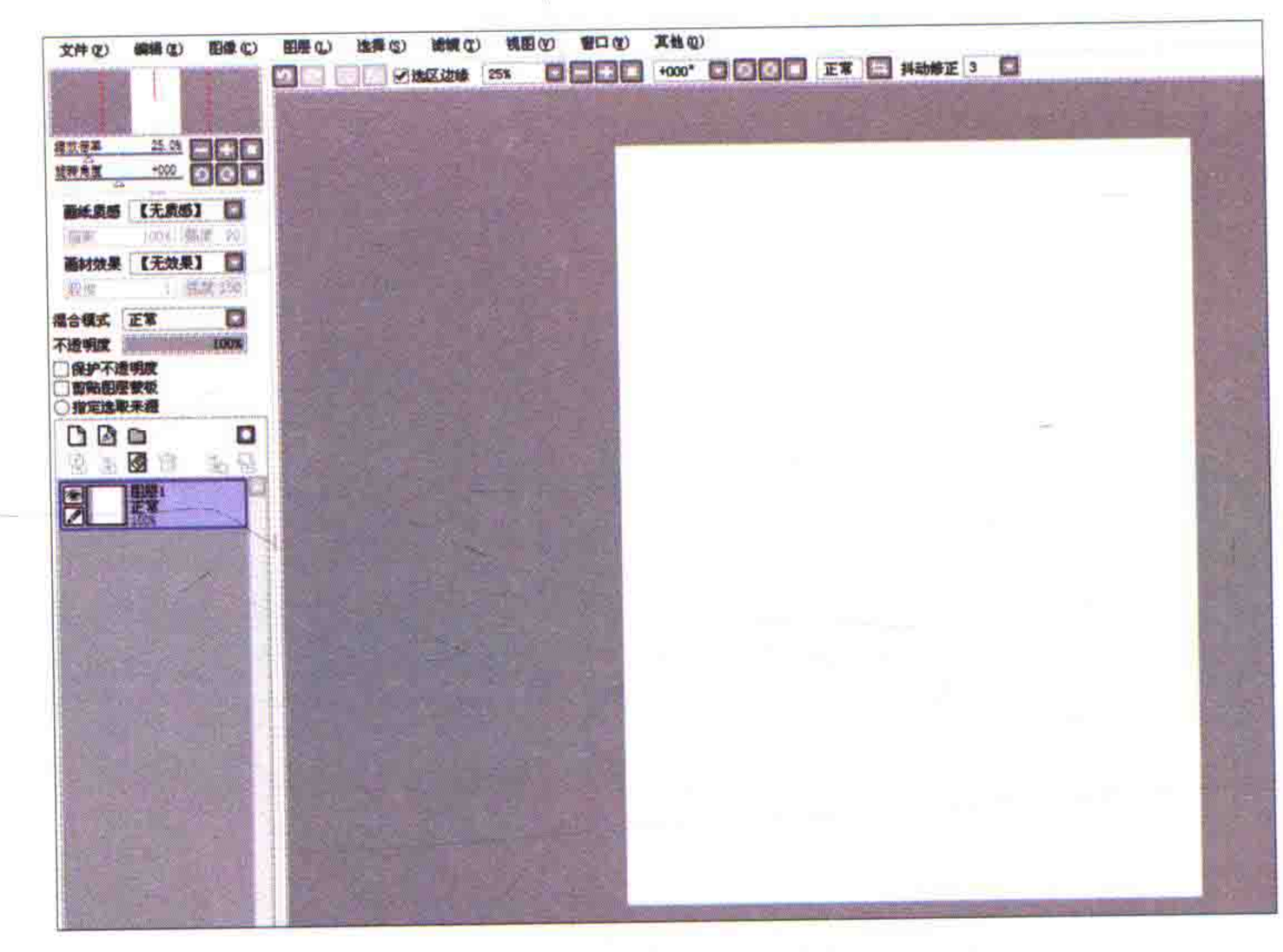




然后会出现上图所示的界面。我们会发现，现在这个菜单中的菜单选项无法使用，这是因为还没有在绘图面板中进行过绘制，所以还无法使用菜单选项。

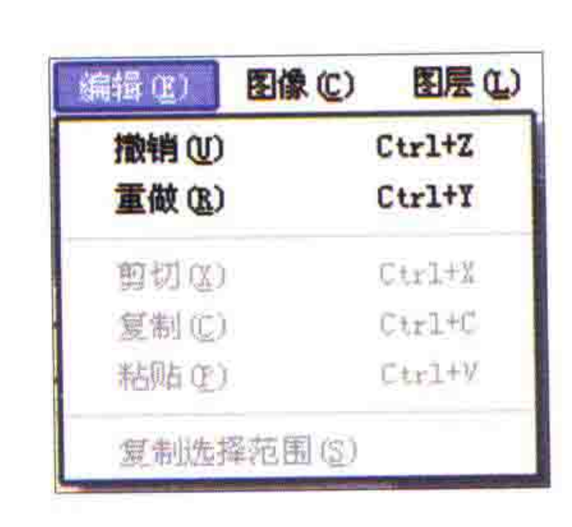
我们先随便地在绘图面板中绘制一下，让绘图面板不再是空白的。这里只需要绘制一笔就可以了。

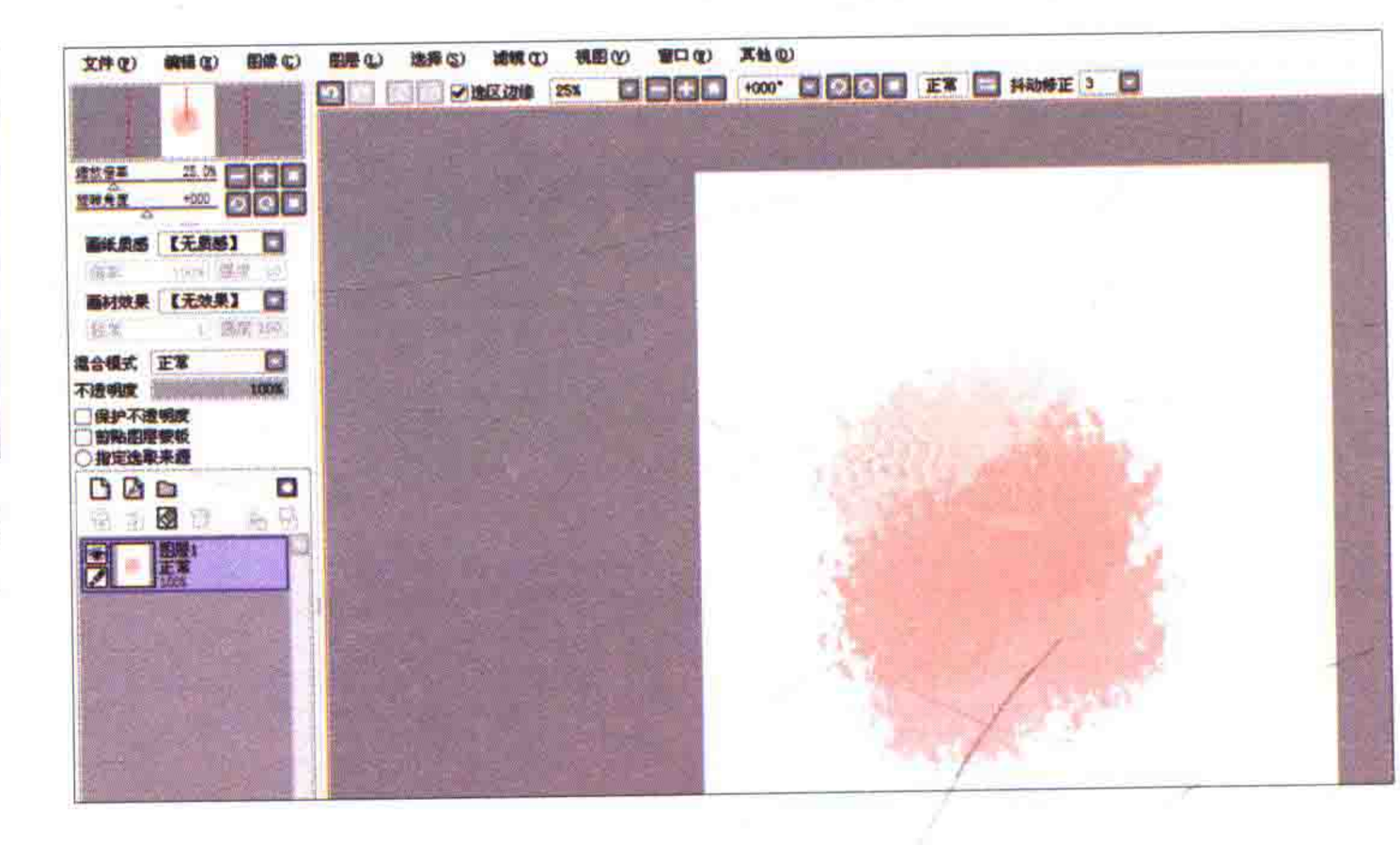




这时候，“编辑”菜单下的“撤销”可以使用了。那就单击一下，试试看。

单击之后，之前绘制的图案便消失了。这就是“撤销”命令的作用，当对之前绘制的步骤不满意时，就可以使用“编辑”菜单下的“撤销”命令，恢复到前一个状态。

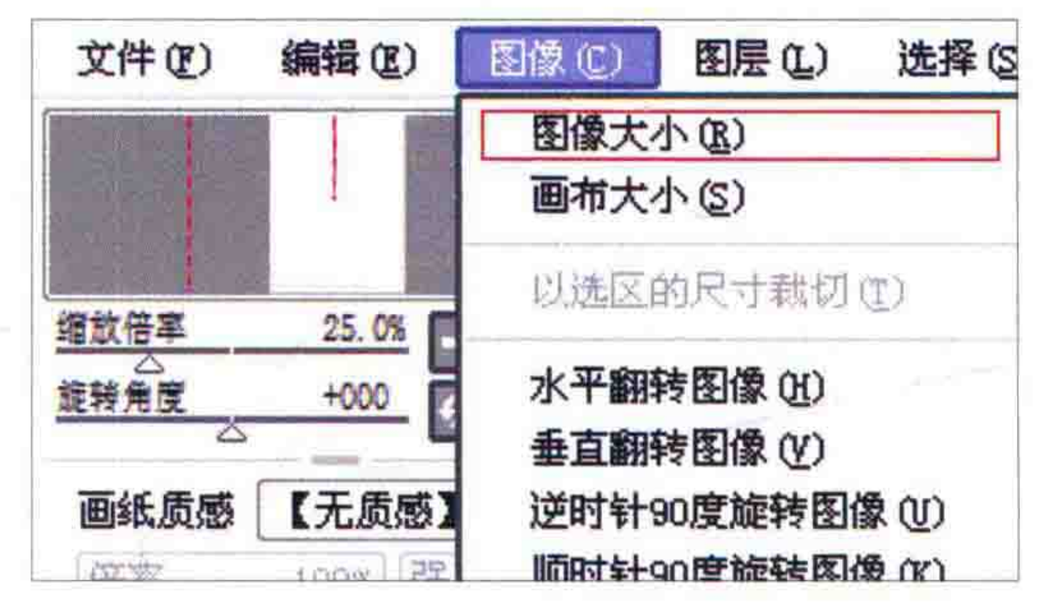




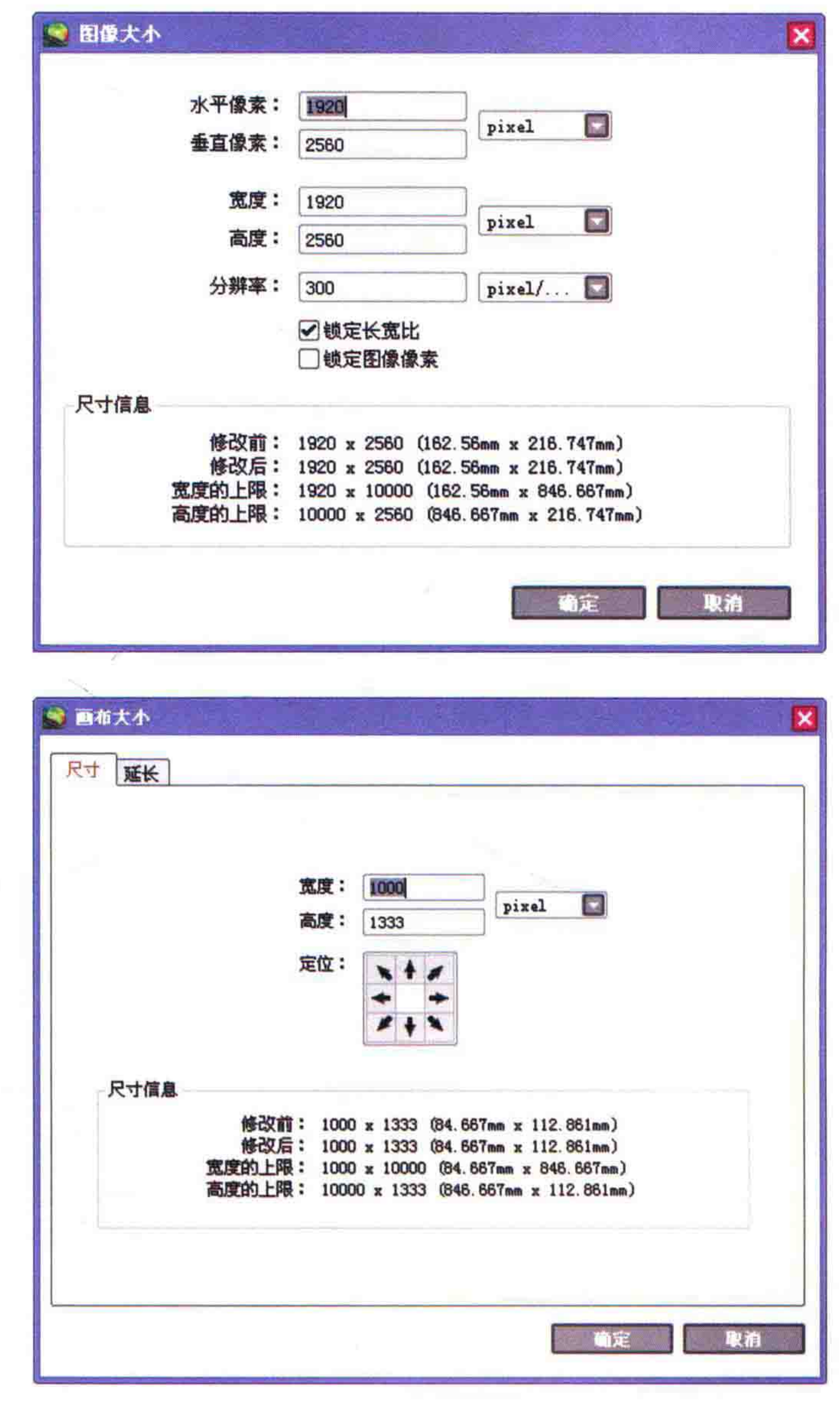
当我们再回到“编辑”菜单时，可发现另一个命令——“重做”也可以使用了。这个“重做”命令可以恢复之前被撤销的步骤。

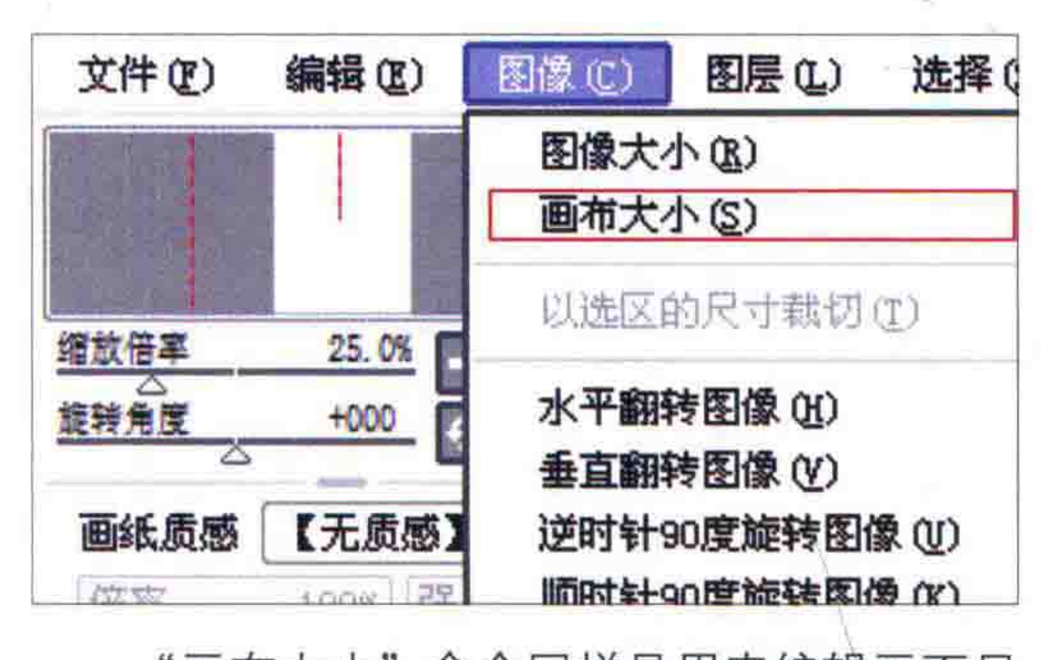
“编辑”下拉菜单中的“剪切”、“复制”、“粘贴”等命令的功能与Windows系统下各大软件中相应命令的功能是一样的，这里不再详细说明。接下来我们来看看图像菜单的作用。

将鼠标光标移动到“图像”菜单，单击鼠标左键。

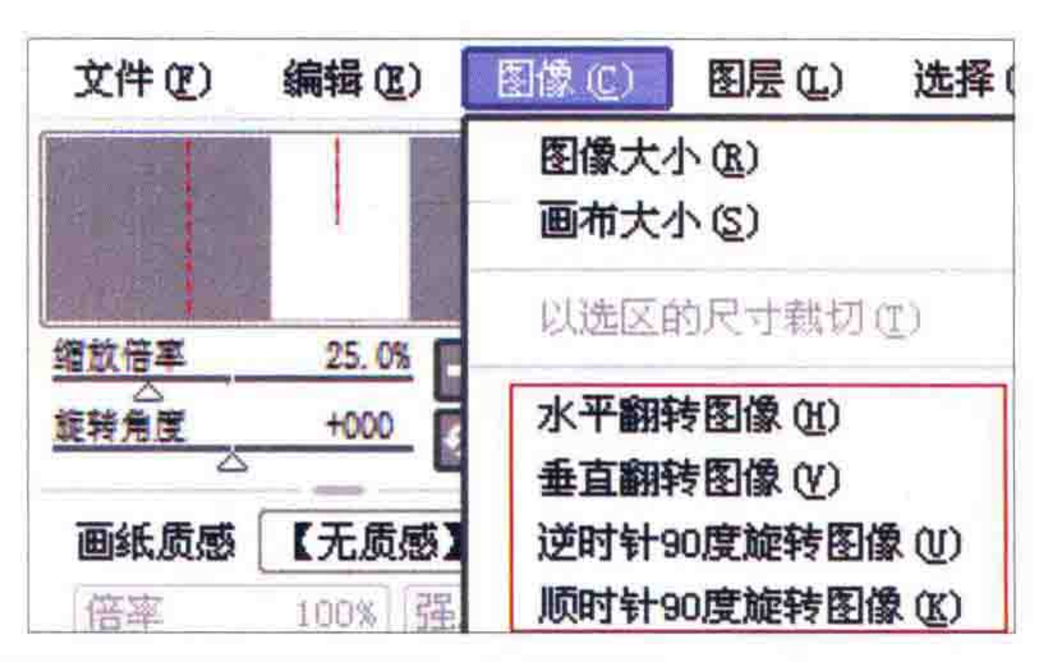


“图像”下拉菜单中的“图像大小”命令是用来控制画面尺寸的。当我们对原来的画面大小的设定不满意时，可以通过该命令对画面的尺寸重新进行编辑。如果画面中存在绘制内容，那么其内容也会根据画面的变化而等比例变化。





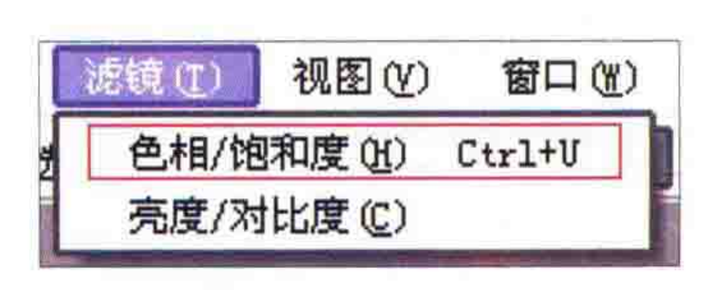
“画布大小”命令同样是用来编辑画面尺寸的，但它与“图像大小”命令不同的是，它可以根据我们的需要从任意方向对画面的尺寸进行修改。同时，通过“画布大小”命令进行修改后的画面，其中的内容不会跟随画面尺寸的变化而变化，所以要注意，在修改画布大小时，不要误裁了自己画面中的内容。



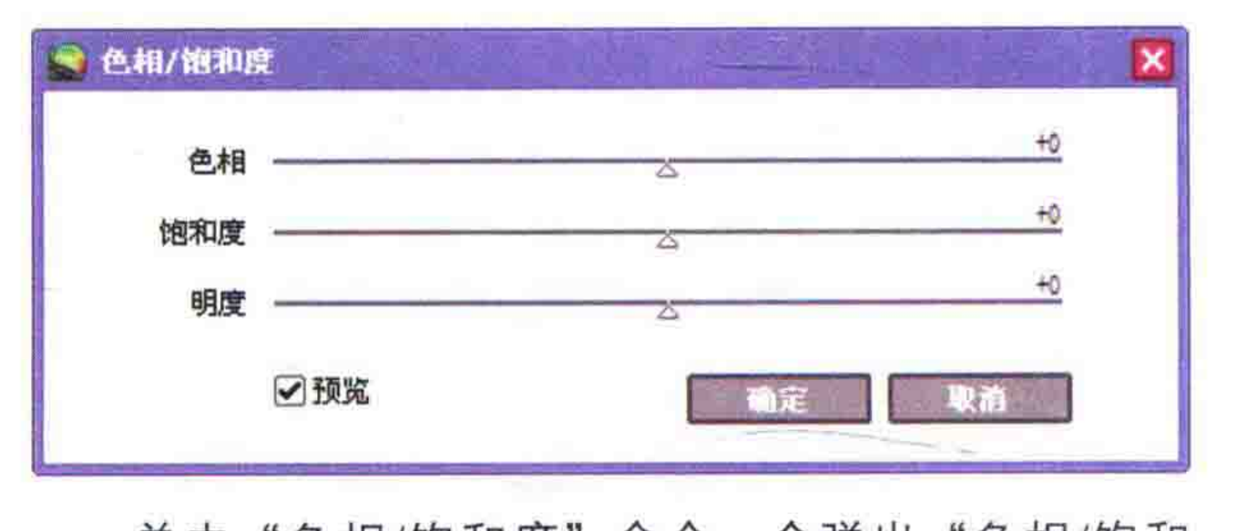
如左下图所示，剩下的4个命令都是用于旋转操作的。前两个“翻转”命令只是水平或垂直翻转画面中的内容；后两个“旋转”命令则是直接旋转画面的角度，画面中的内容会随着画面的转动而转动。

SAI中的图层关联面板实际上就是将顶端工具栏中“图层”菜单的功能单独地划分到了一个面板上。菜单栏上的“滤镜”菜单是SAI中最为重要的菜单之一。

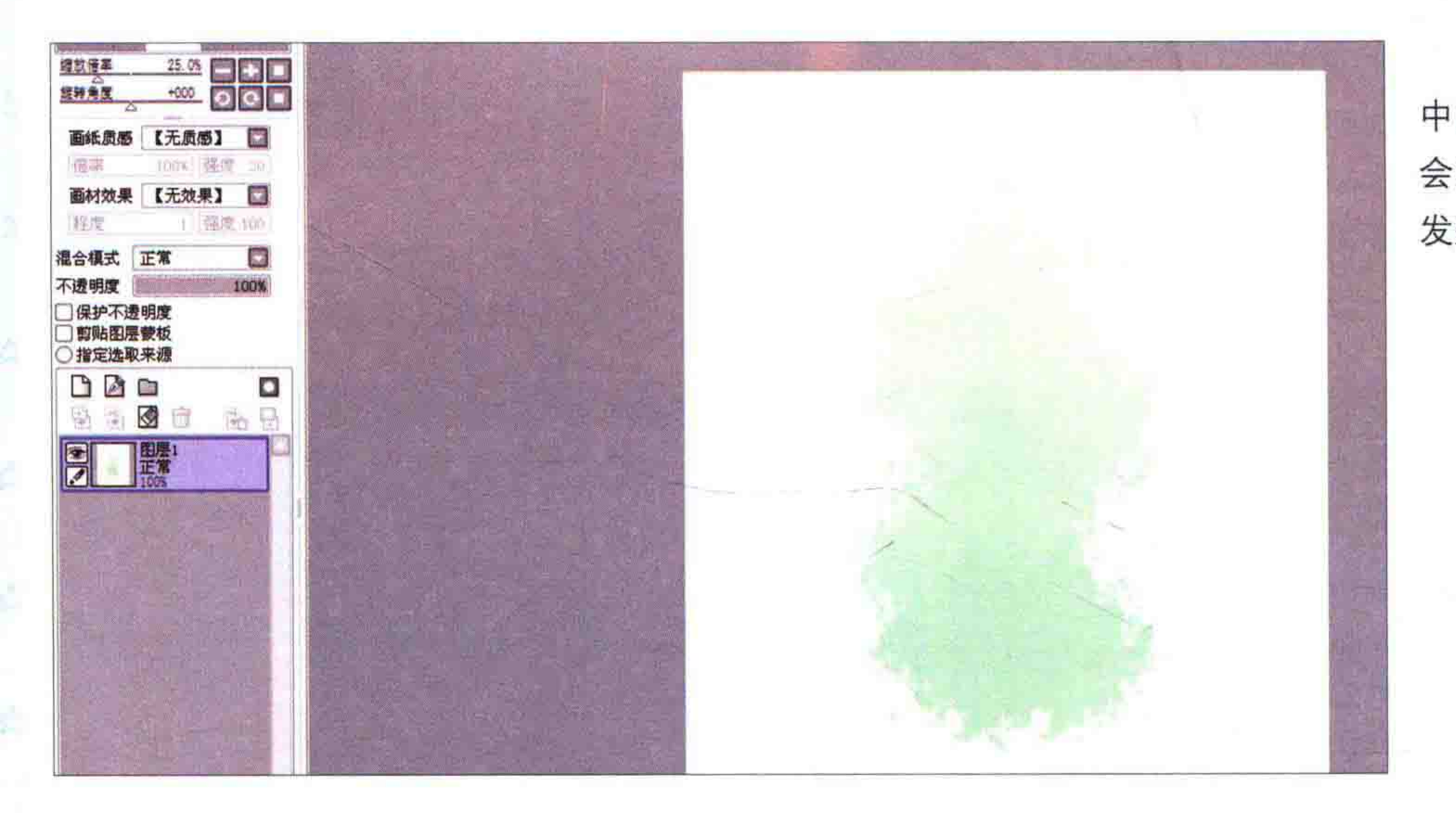
将鼠标光标移动到“滤镜”菜单，单击鼠标左键。



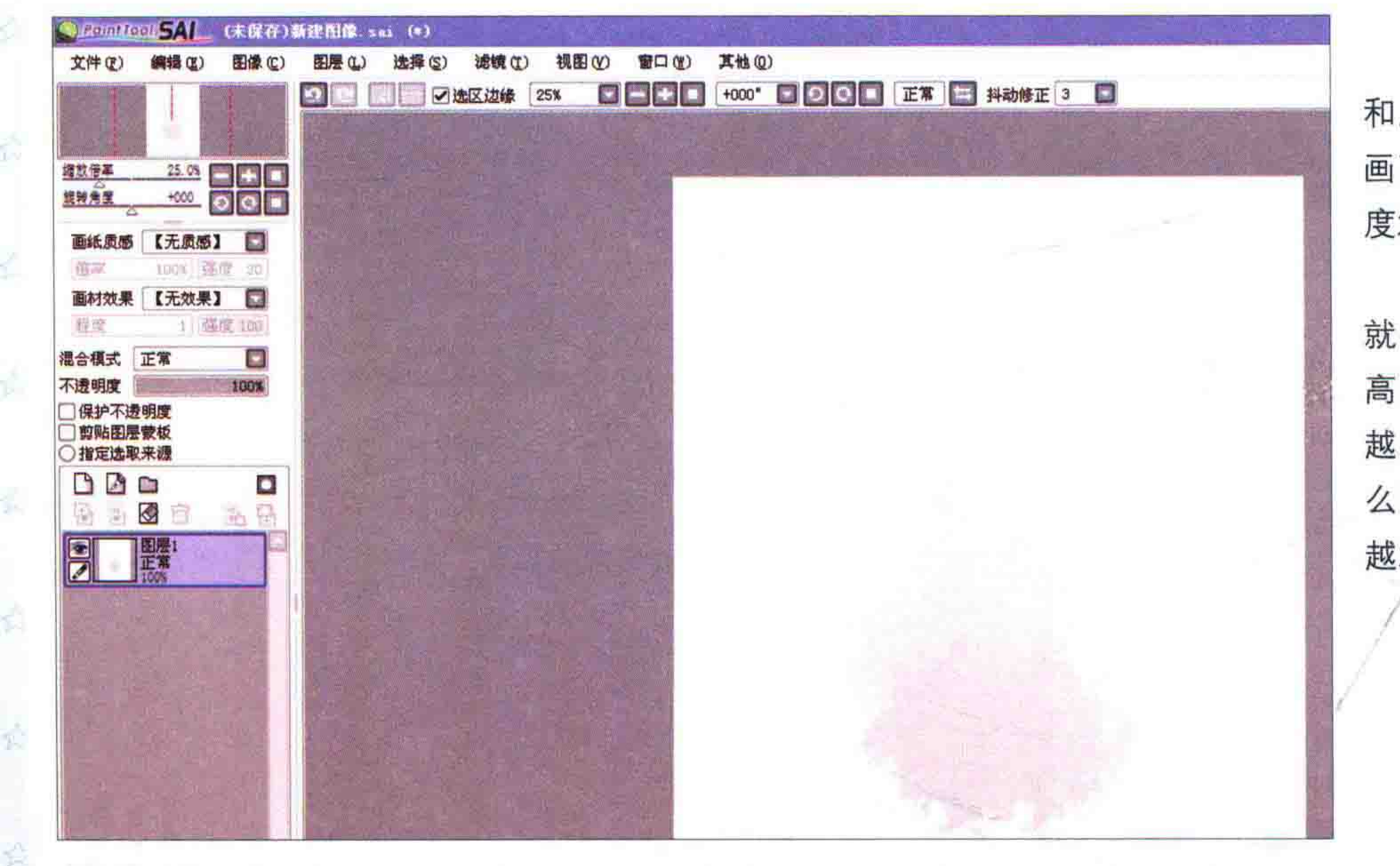
“滤镜”菜单下只有两个命令，这两个都是极其重要的命令。首先我们来看第一个命令。



单击“色相/饱和度”命令，会弹出“色相/饱和度”对话框，这个对话框可以用来调节画面的色调。我们用其对整个画面的色调进行调整。



当我们拖曳对话框中的“色相”滑块时，会发现画面内容的颜色发生了变化。

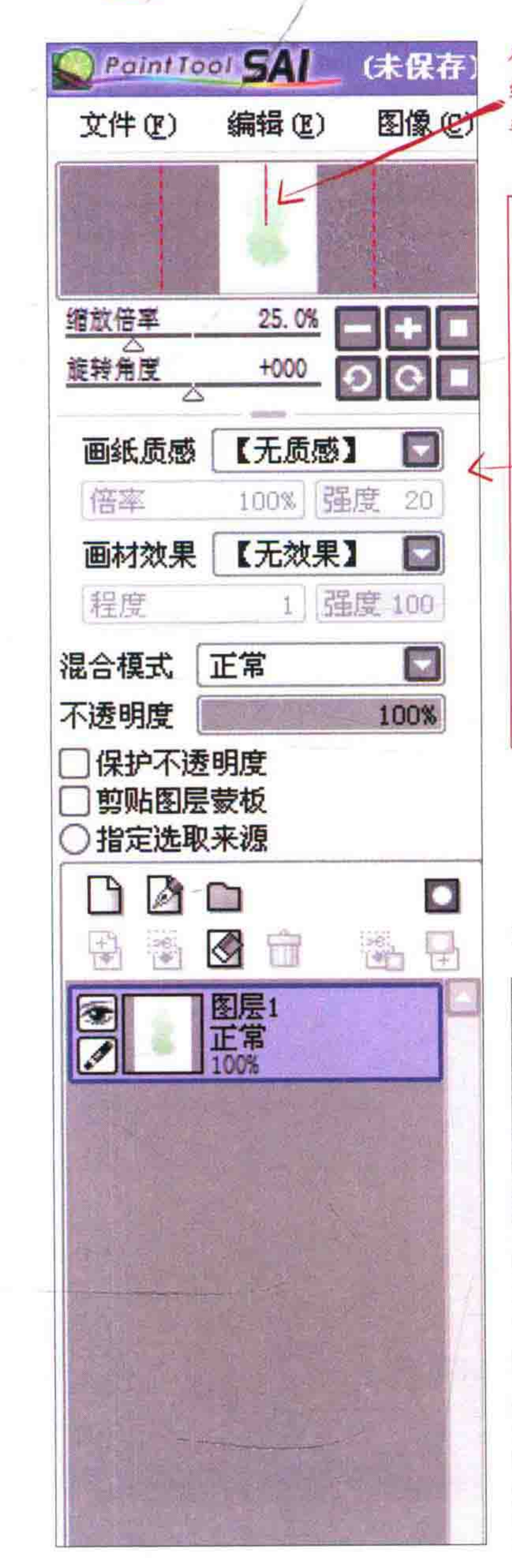


当我们再拖曳“饱和度”滑块时，会发现画面内容色彩的鲜艳程度发生了变化。

而“明度”的调节就比较简单了，明度越高，画面内容的色彩就越发白，明度越低，那么画面内容的色彩就会越发黑。

1.3 SAI的图层关联面板

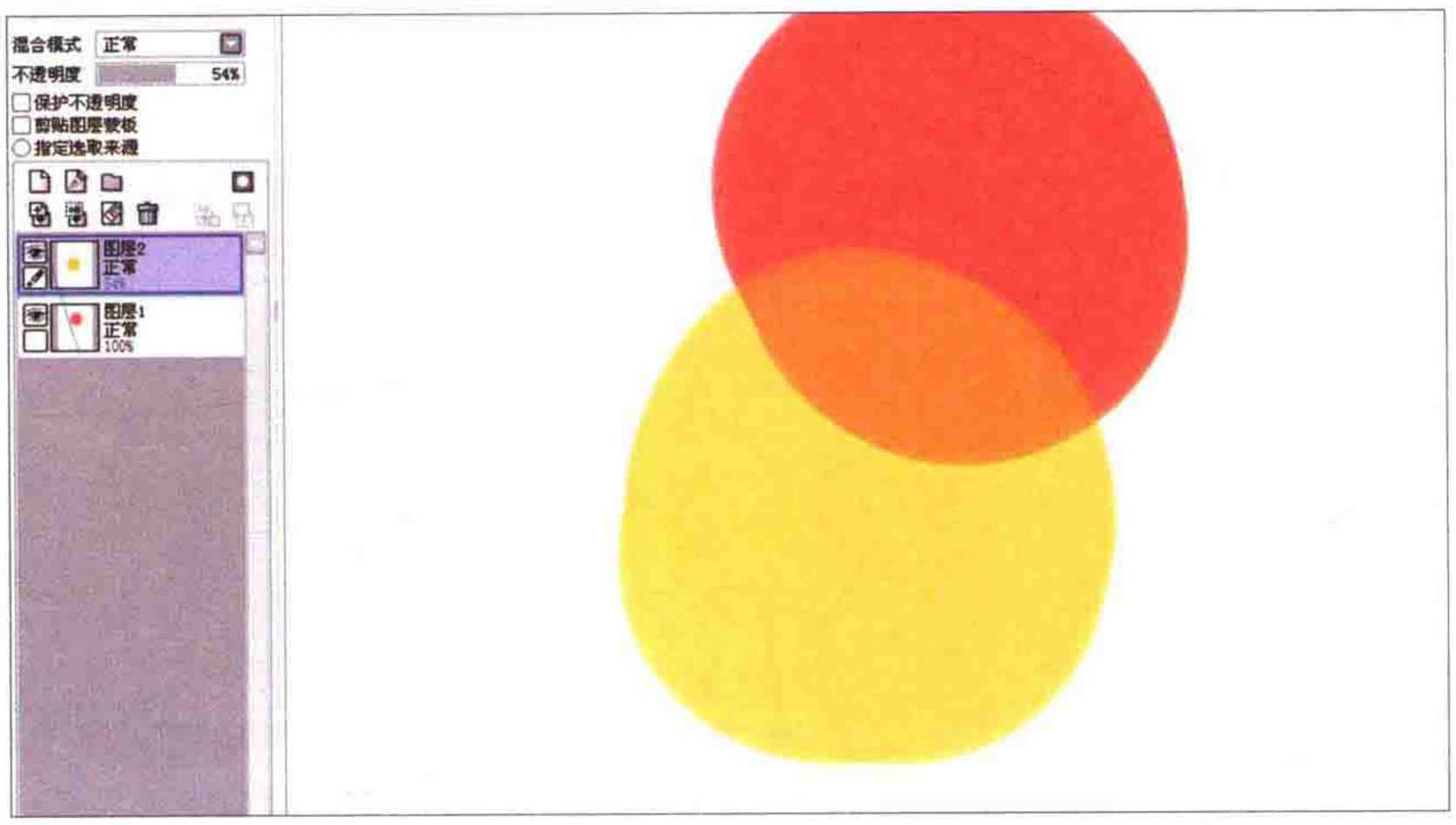
图层关联面板的主要功能是用来管理画面中的图层工具。



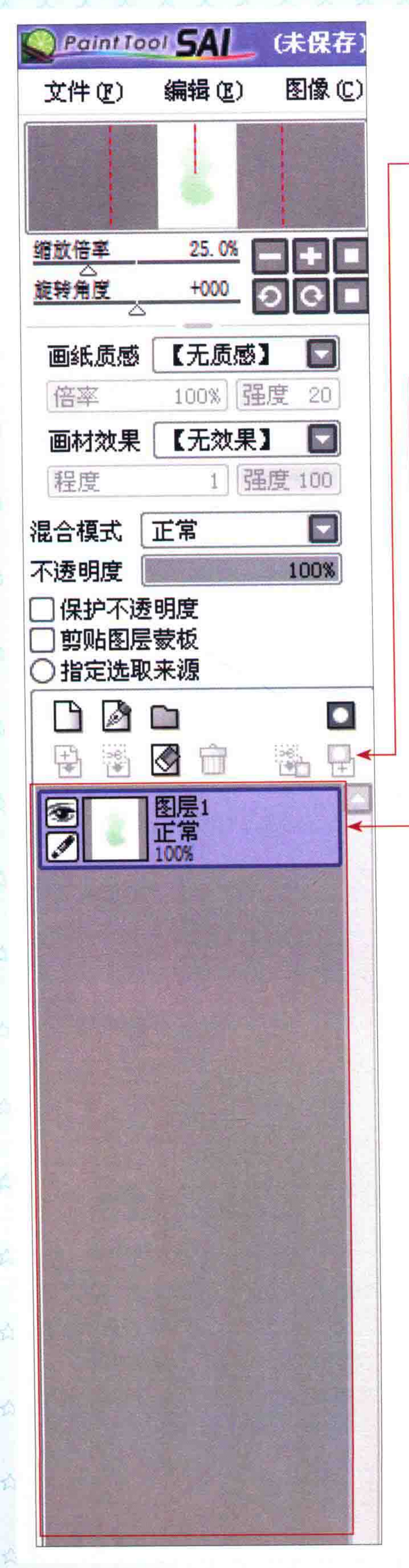
在图层关联面板的顶端显示了整个画面的示意图。我们可以拖动粉红色的方框，从而让画面显示在我们需要的位置。下方的“缩放倍率”和“旋转角度”滑块还可以缩放和旋转画布。

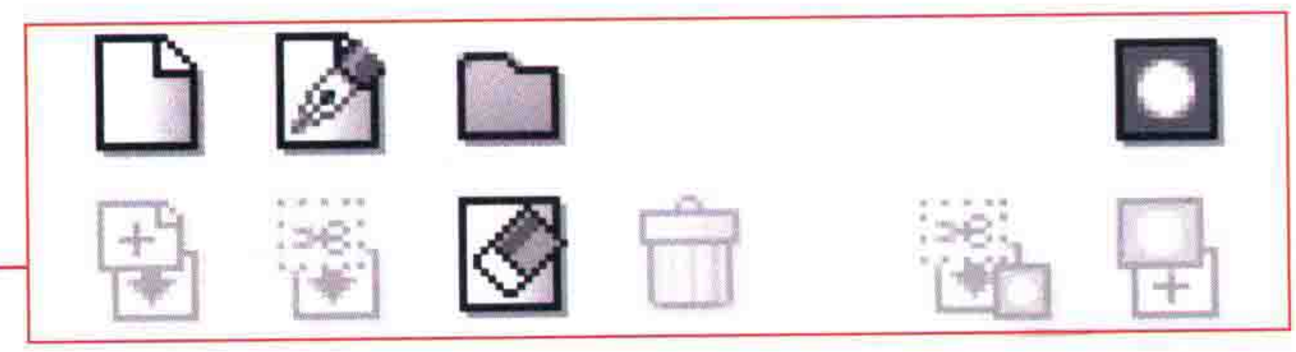
继续往下看，如左图，就是图层关联面板中的图层属性面板。在这里可以调整每个图层的属性，让它们具有我们所需要的属性特征。需要注意的是，每一个图层的属性都是独立的。除非图层被放置在一个父级文件夹中，那么它们会有相同的属性。即便如此，在父级文件夹下的子级图层，依然可以通过这个图层属性面板来调整出自己需要的属性。调整这些数据时，只会影响到选中的图层，不会影响其他图层。

例如，下图中有两个图层，当调整其中一个图层的不透明度值时，只会影响到选中图层的不透明度。

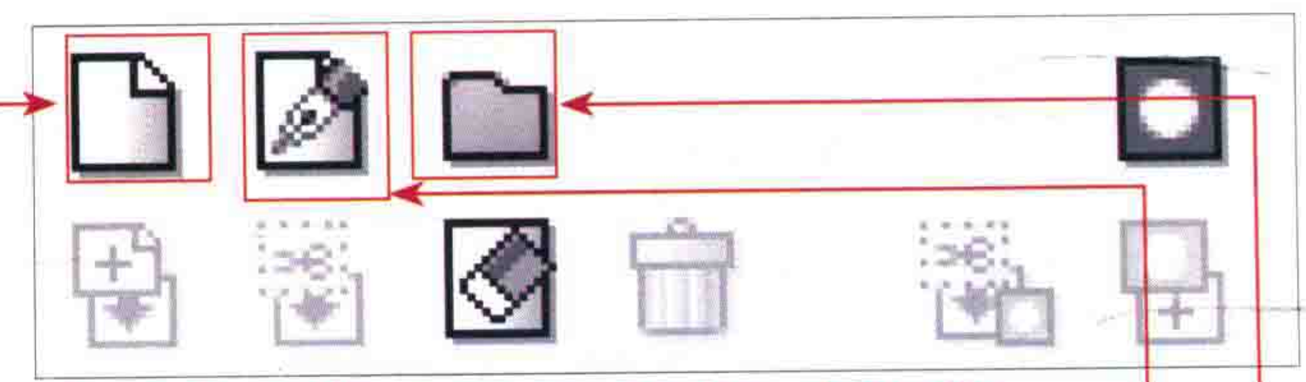


当将图层2的不透明度降低时，我们可以清楚地发现，只有图层2中黄色色块的不透明度发生了变化，图层1的色彩并没有发生变化；然后我们再选中图层1，会发现图层1的不透明度依然是100%，而图层2的不透明度则为54%。虽然都在一个画面上，但图层之间的属性是独立的。





在图层属性面板的下方是图层控制栏。我们可以在这里对图层进行创建、删除、复制及修改等多项操作。



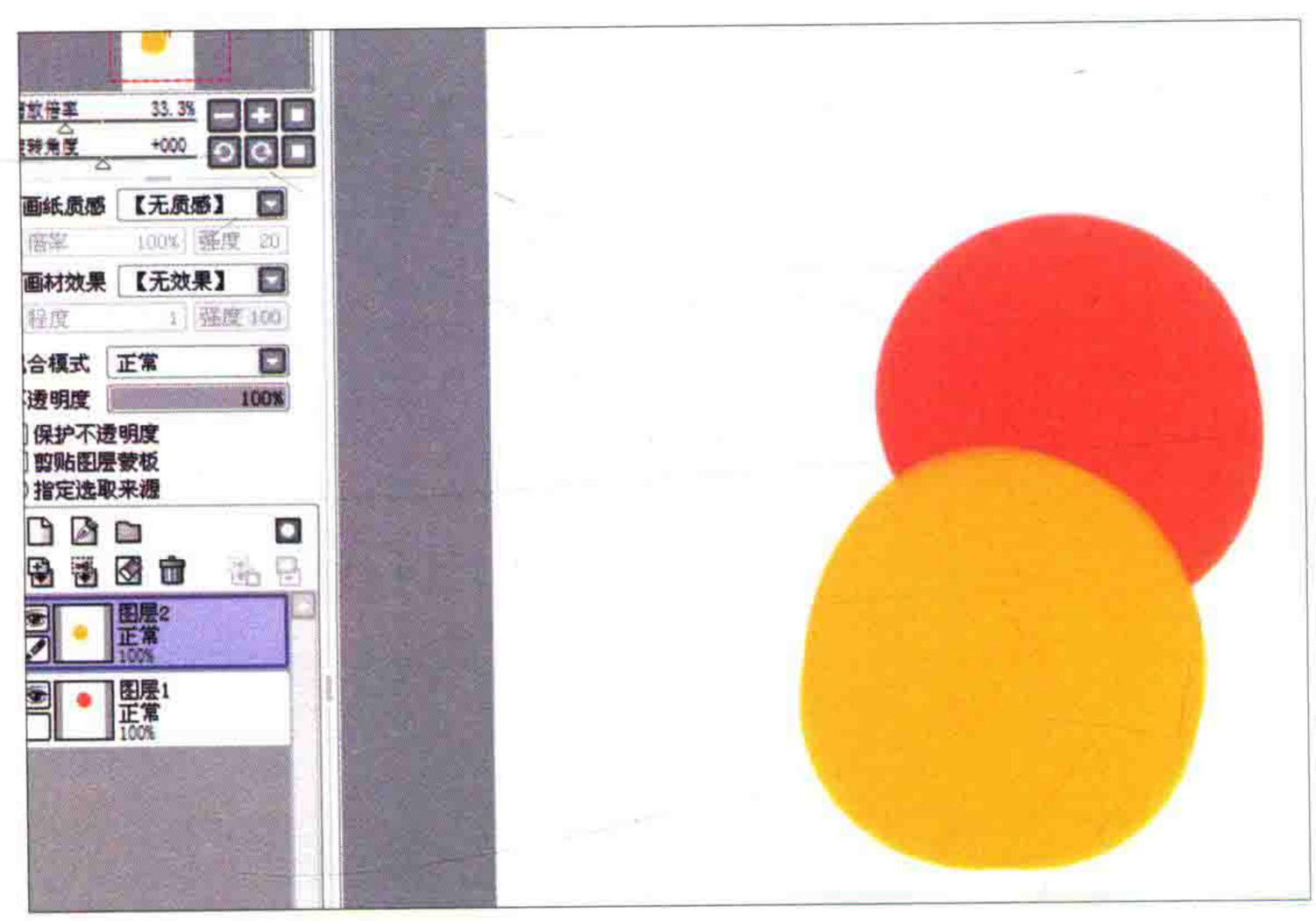
图层控制栏中的第一个按钮可以用来创建一个新的图层。

而有钢笔标志的按钮则创建一个钢笔工具图层。

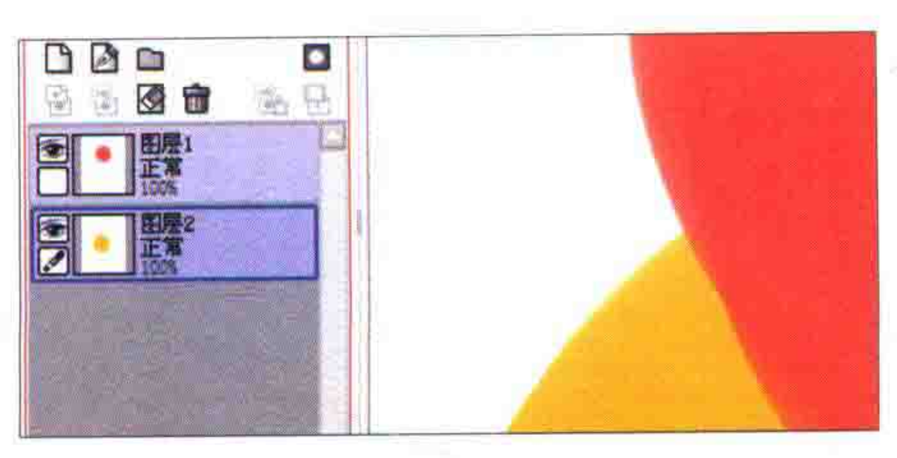
有文件夹标志的按钮则可以创建一个专门容纳图层的图层文件夹。

下方的灰色区域，则用来显示画面各个图层的位置。

● 图层的覆盖性



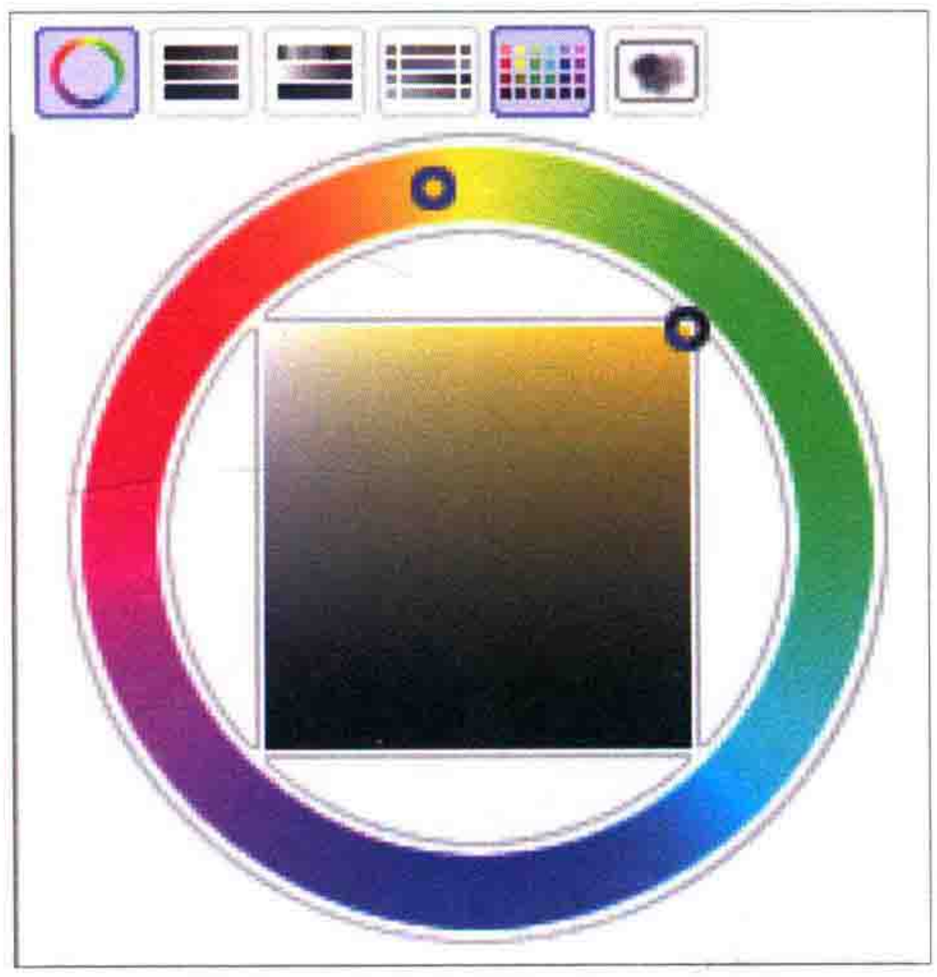
我们发现，上方图层2的黄色色块覆盖了下方图层1的橙色色块。当在同一个位置出现两个图层时，画面会优先显示位置偏上的图层的内容。下方图层则会被上方图层的画面遮挡。



当我们将图层1放置到图层2上面时，可以看到橙色色块全部显示出来了，且遮挡了与其重叠的黄色色块。

1.4 颜色与工具面板

这个面板中存放的是用来绘制画面的笔刷、纸张工具和色彩。



首先是色彩选取工具。一般刚安装好SAI时，SAI会自动打开色轮工具。从色轮中可以选择各种我们想要的色彩。

色轮的上方有用来辅助选取颜色的功能按钮。第一个按钮就是色轮的开关，如果在绘制过程中不喜欢用色轮，则可以将其取消。

第二个按钮是RGB色滑块。这个工具的作用和色轮一样，也是用来选取颜色，但和色轮不同的是，它是通过调整RGB值来进行颜色的选取。

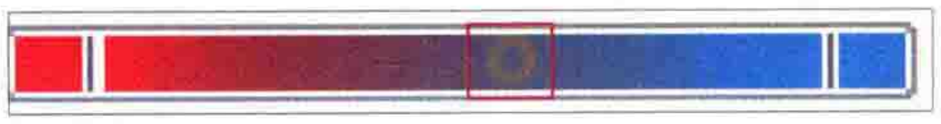
第三个按钮是HSV色滑块，其工作原理和RGB色滑块一样。

● RGB色滑块

● 中间色模块

第四个按钮是中间色模块。当我们想获取某两种颜色之间的中间色时，可以通过设置中间色模块两端的颜色，让模块自动为我们读取出两种颜色间的中间色。

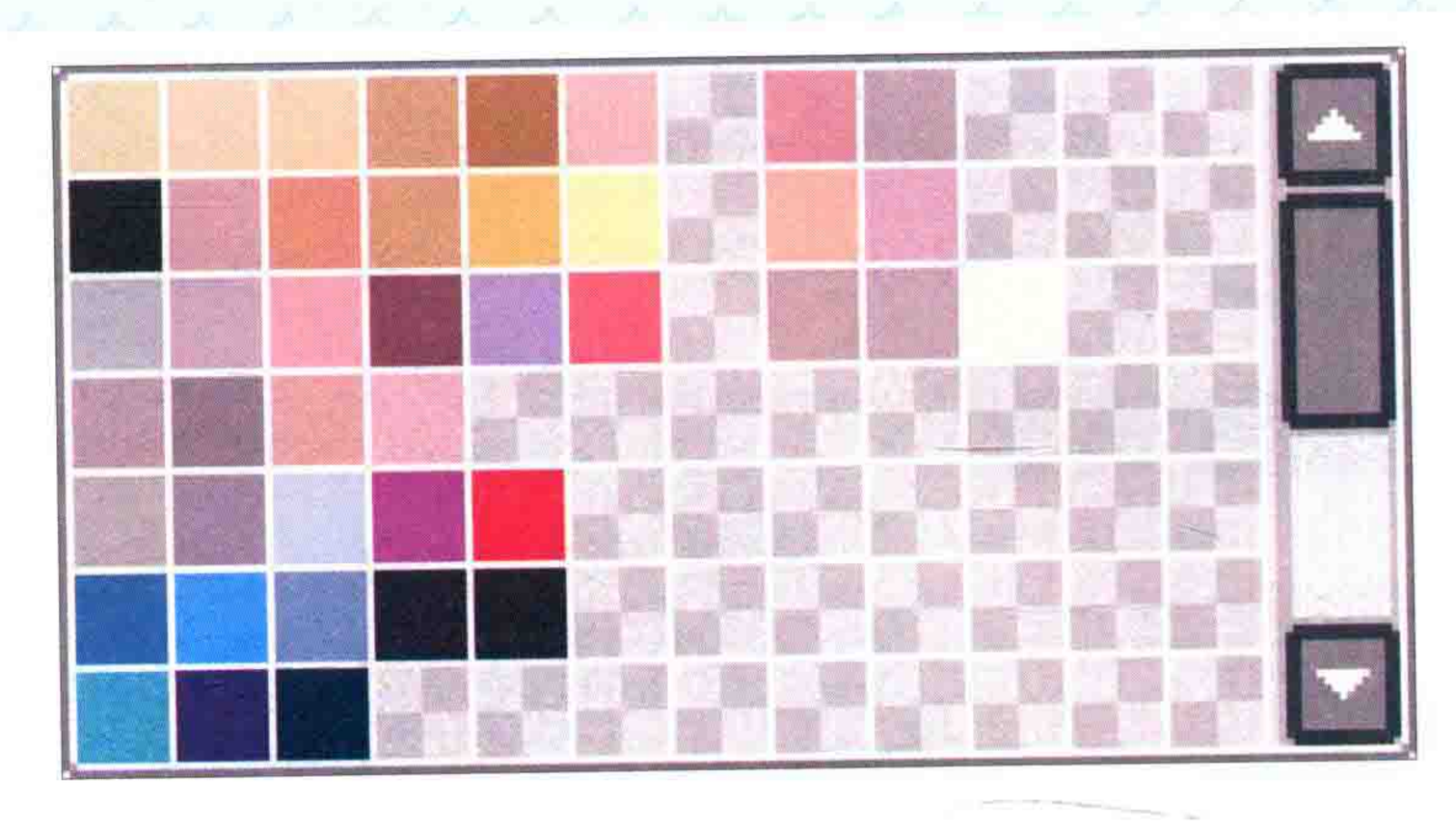
例如，当我们想获取红色和蓝色之间的中间色时，我们可以在色轮中选取颜色，将模块两端的调色盘的颜色设置成红色和蓝色。这样，中间色模块就会自动生成这两者之间的中间色。



而中间的那个圆圈就是用来选取中间色的。可以根据需要选择中间色色带中自己所需要的颜色。例如在上图中，我们可以根据自己的需要来选择偏蓝的中间色或偏红的中间色，或者选择两者之间平均的颜色。

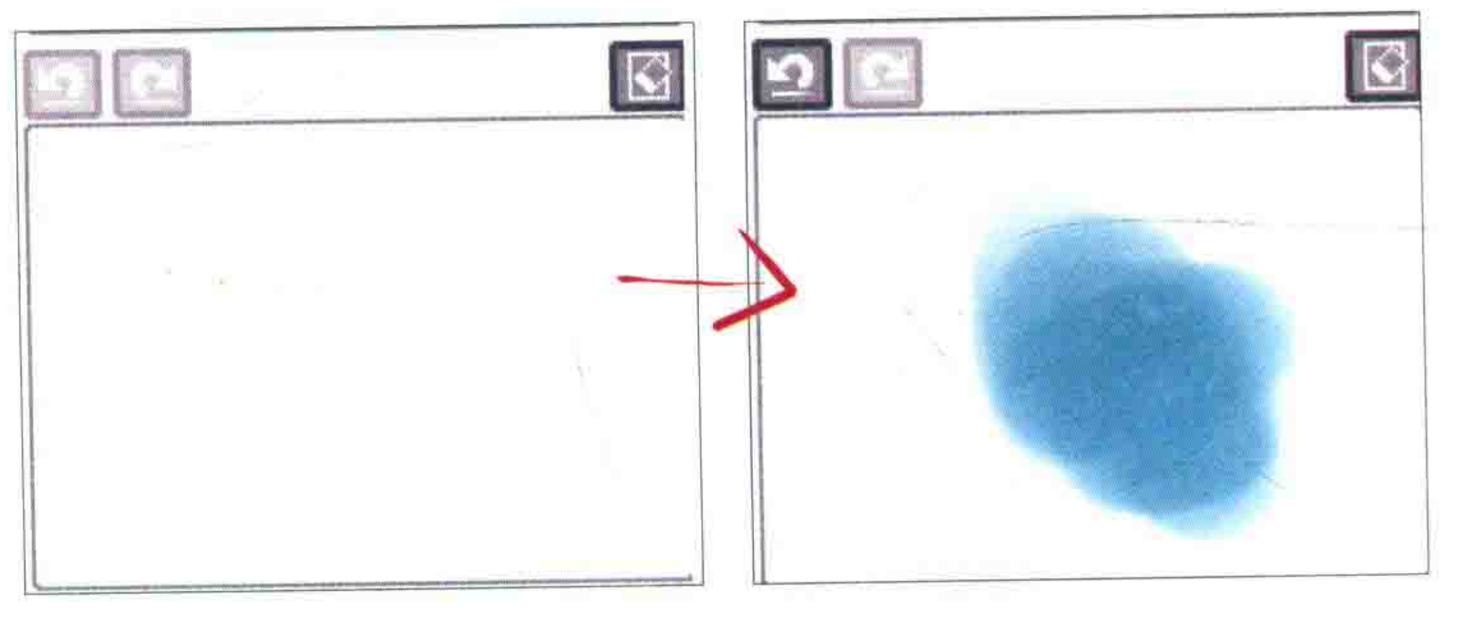
● 自定义调色盘

第五个按钮则是自定义调色盘工具。这个工具的作用是当我们在绘画过程中觉得某种颜色会经常用到，就可以将该颜色保存在自定义调色盘里，当下次要使用的时候，直接选取调色盘中的颜色就可以了。



● 便笺本

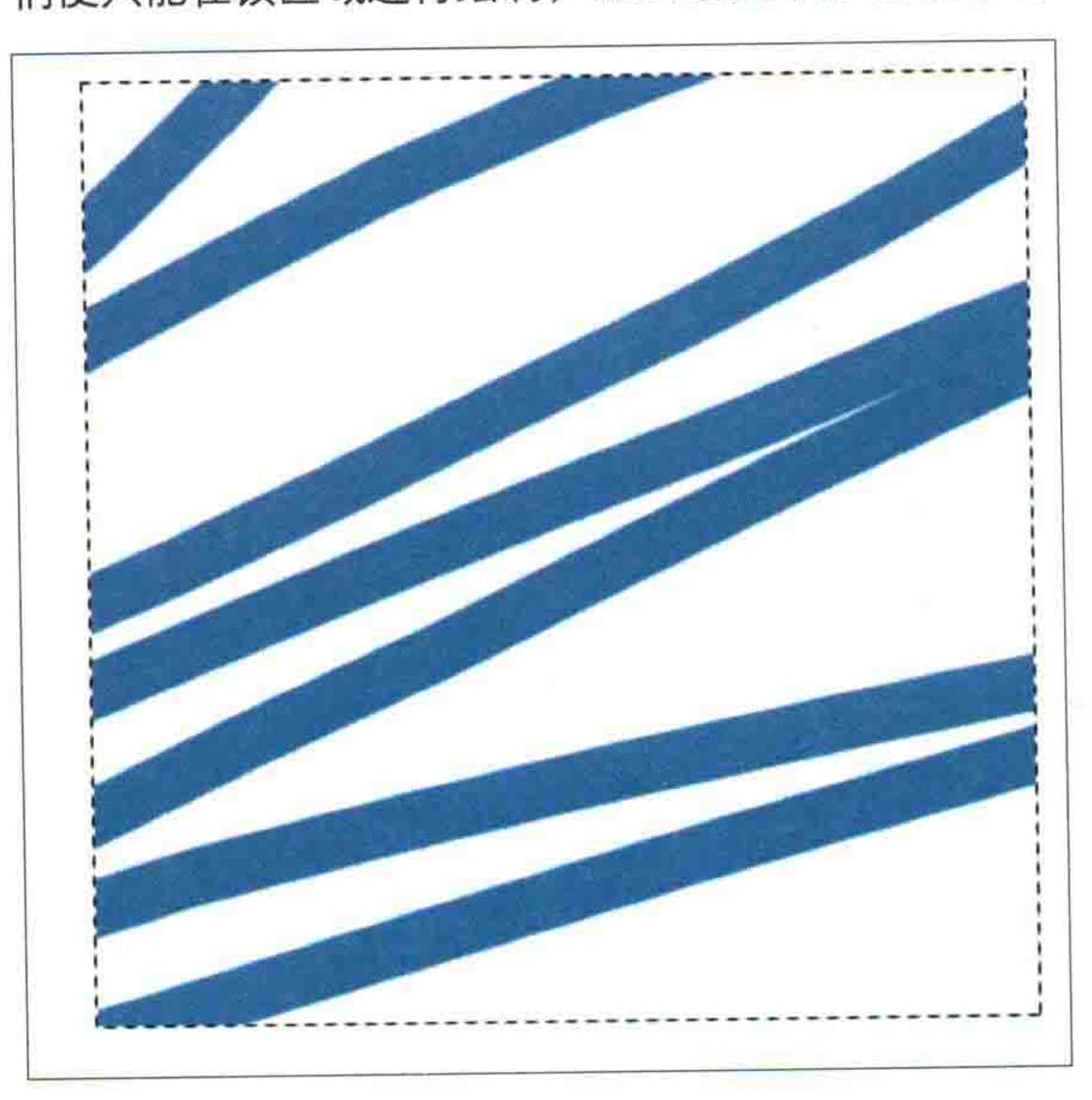
第六个按钮是便笺本工具。这个工具可以理解成草稿纸，我们可以在上面试验每种颜色的效果，又可以保持主画面的整洁。

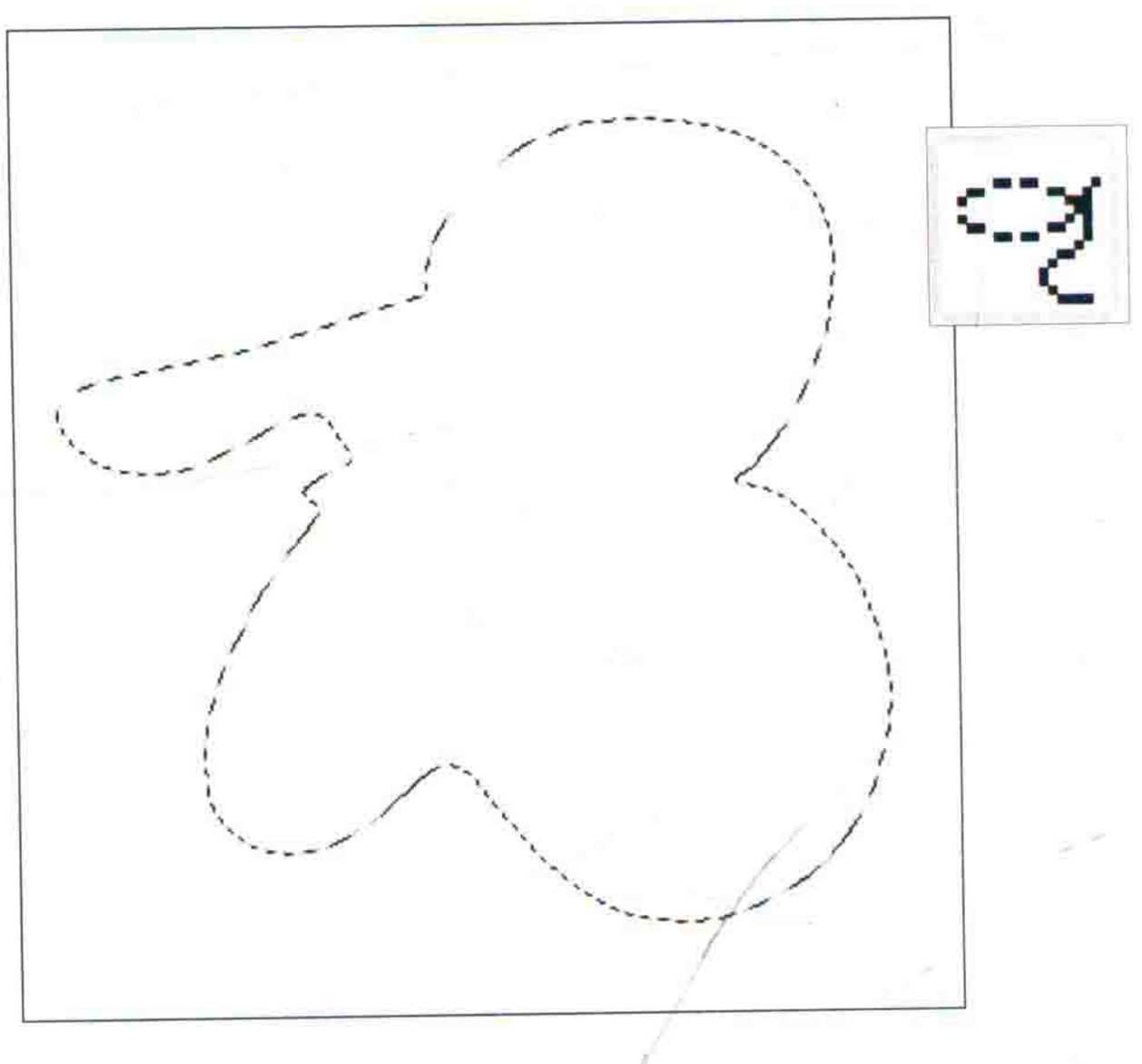


在“色彩”栏的下方是我们绘图时使用的工具栏，如放大镜、吸管等按钮，其功能和Windows操作系统自带的绘图软件中的是一致的。几乎每个绘图软件都有这样的功能，这里主要介绍工具栏中的三大选取工具。

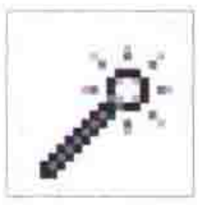
这三大选取工具的共同点在于，框选区域后，只能在选区内进行绘制，而在区域外则无法进行绘制。

例如下左图，当我们选择一块区域时，这块区域就会产生呈虚线状态并且流动的轮廓线。当划分出区域后，我们便只能在该区域进行绘制，而区域以外的地方则无法绘制。

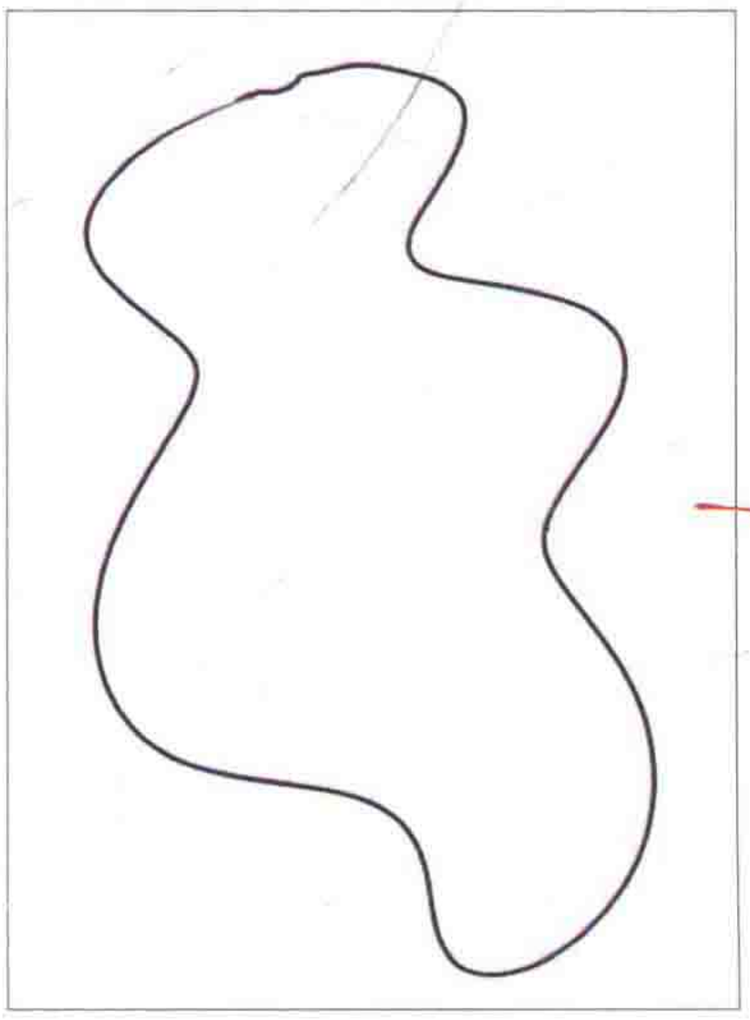


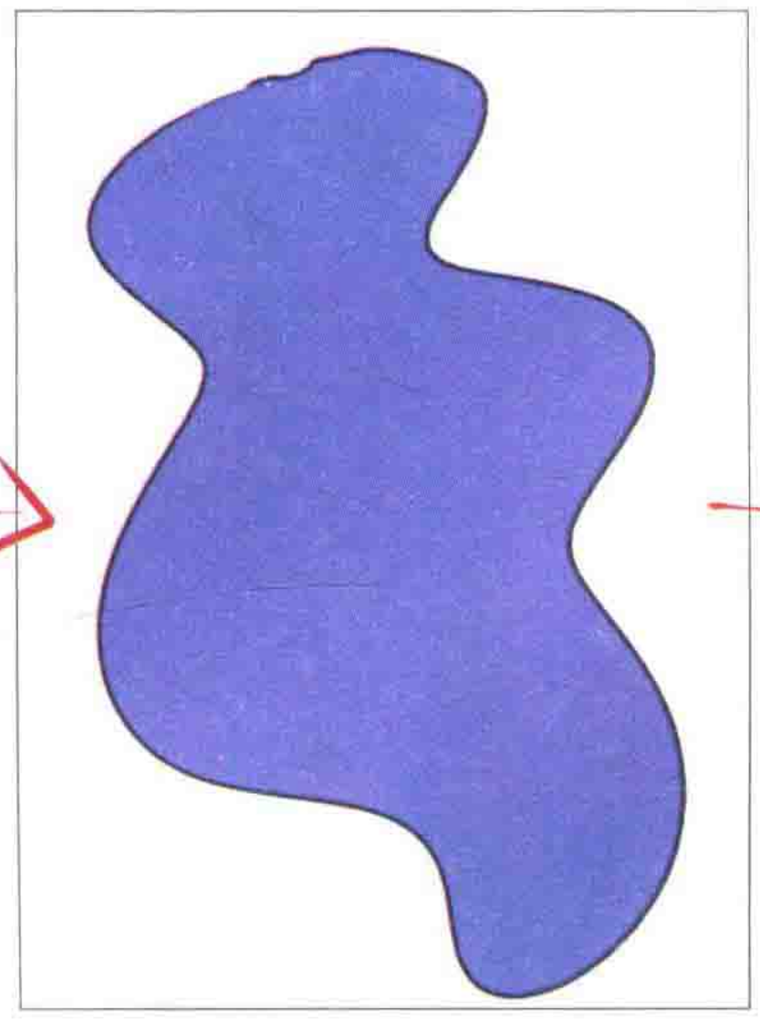


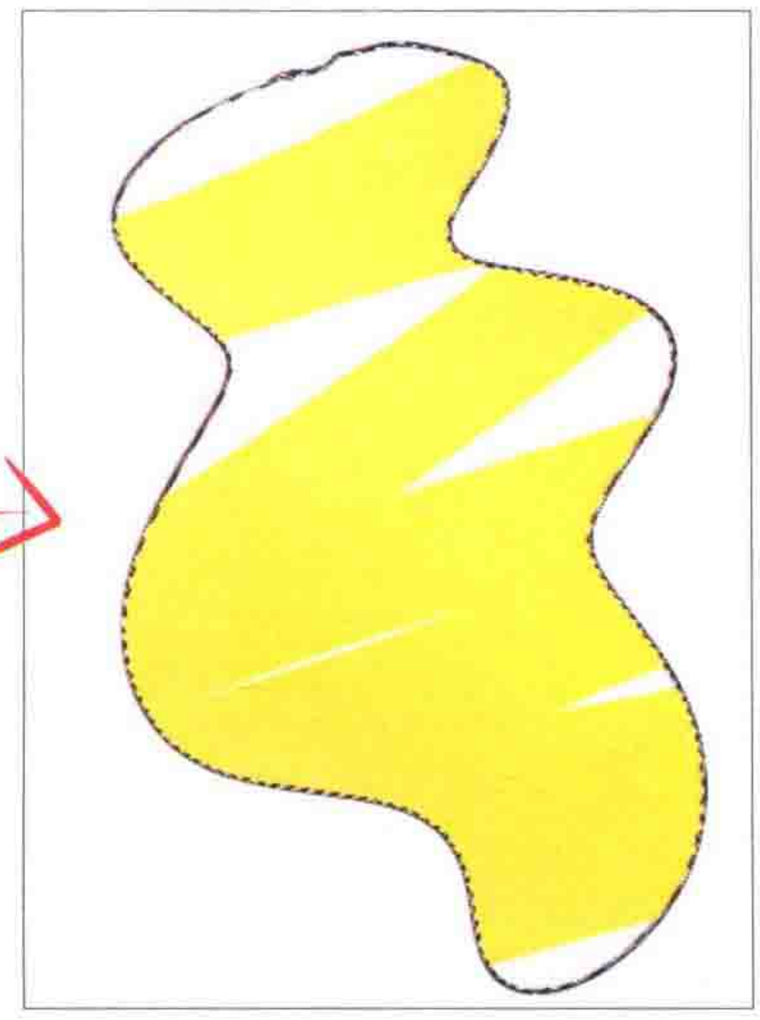
相比矩形选取工具，套索工具能够选择任何自己想要的区域形状，如上右图所示。具体要选择哪里，完全是由自己来决定的。



魔棒工具，则是选取同图层线条封闭轮廓中的区域。

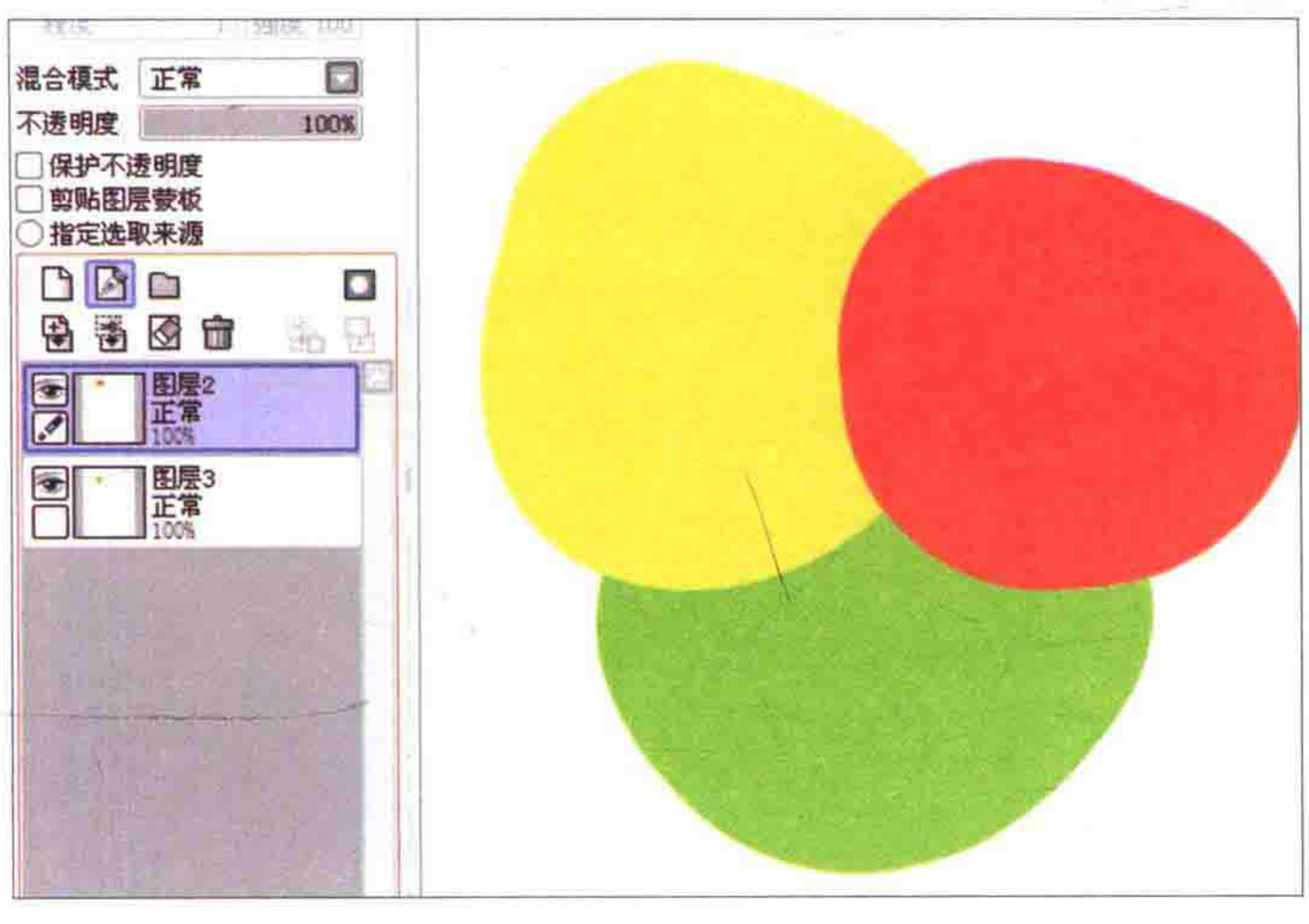


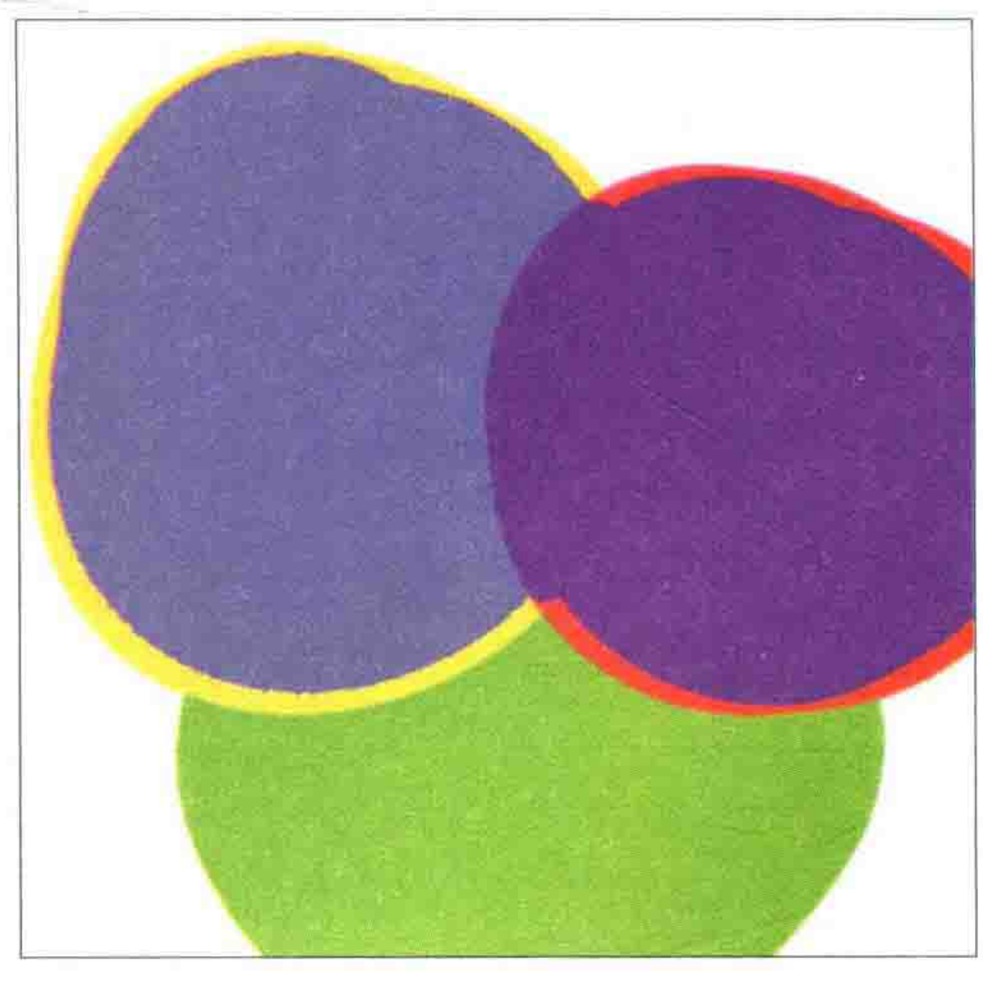




如上图所示，我们用魔棒工具选择一个轮廓图形的内部，该图形轮廓内部则成了紫色，这就表示被选中的区域，但我们将工具换成笔刷的时候就可以看到流动的边线。同样，只能在选区内进行绘制。

如下图所示，黄色、红色和绿色的色块重叠在一起，但只有黄色和红色在同一个图层中，当我们用魔棒工具选择黄色区域时，只有黄色和红色被同时选中。





Tips

SAI中的魔棒工具是不会区分色调进行选区选取的。

笔刷工具是SAI的重点与精彩之处。我们主要通过这些不同的笔刷绘制漫画。

初次安装SAI时，软件会默认地提供一些基础的笔刷。后期我们可以根据自己的需要在SAI中制作笔刷，或者从网上下载。

首先，介绍一些特殊的笔刷工具。

油漆桶工具是一个用作填充的笔刷工具。当你需要在某个封闭范围内上色时，油漆桶工具自然是最快捷有效的。

橡皮擦工具用于擦除多余或者错误的线条和颜色。

选择笔工具的作用就是选择选区，你可以用笔画出一个你想要的选区。这是一个很直观、灵活的选区工具。

选区擦工具用于擦除我们不需要的选区区域。这个工具同样可以擦除魔棒等工具选择的区域。

剩下的就是普通的绘制用的笔刷工具了。每个工具绘制出来的线条和图样都不同，这是由不同的笔刷属性所决定的。

当我们选择了一个笔刷之后，笔刷工具栏的下方就会出现相应的属性参数。通过调整这些参数，可以制作出各式各样的笔刷工具。

虽然都是笔刷，但笔刷之间也是有类别差异的。要注意，不同类别的笔刷，其标志各不相同；相同类别的笔刷，其属性数值各有不同；而不同类别的笔刷，其属性选项都不相同。

例如，在类型为水彩笔的笔刷工具中，会有“混色”、“水分量”、“色延伸”等属性的设置，但在铅笔和喷枪类型的工具中就没有这样的属性设置。

1.5 SAI的绘图面板

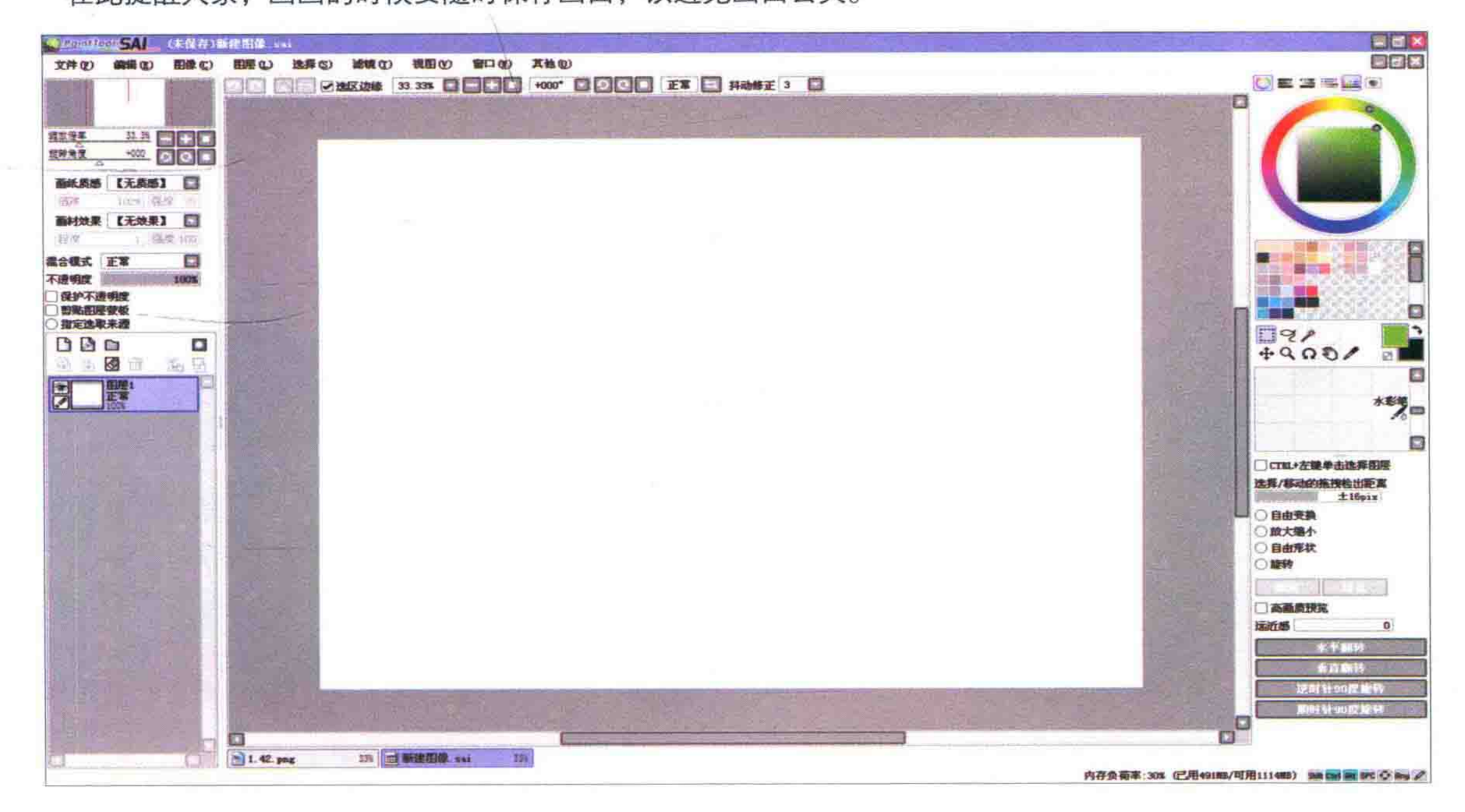
绘图面板就是我们作画的区域，其实可以将其作为画纸来看。

如下图所示，界面中间这个巨大的灰色区域就是绘图面板。我们所有的绘制工作都将在这个区域内完成。至于这个区域能显示多大的绘图面积，那就要看你的显示器和显卡给不给力了。

当我们新建一个文件时，灰色的画板上就会出现白色的画纸。只有在白色画纸的区域内才可以作画，超出白色画纸区域的绘图都是无效的。当我们完成绘制，保存下来的图像文件也只会显示白色画纸区域内的内容。

在之后的课题中，我们将进一步讲解如何运用SAI进行CG漫画的绘制。

在此提醒大家，画画的时候要随时保存画面，以避免画面丢失。



1.6 练习使用SAI

通过之前的学习，我们已经初步了解了SAI的使用功能。现在就让我们进行一次练习，来巩固学习成果。

这里我们将使用SAI这款软件对下左图中的人物图像进行修改和处理。

修改完成后的效果图

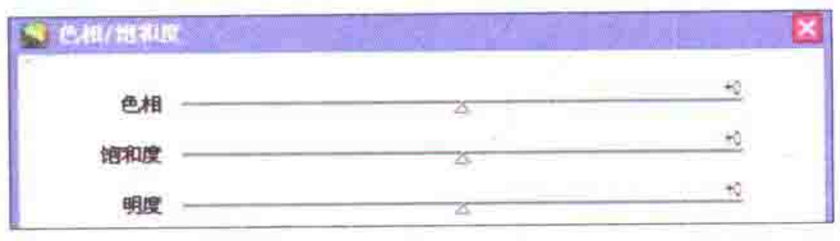
目前，上图中人物的色调还比较混乱，颜色色调不统一，而且图像的色彩效果单一，没有进行加工处理。首先我们来调整人物头发的色彩。

1

使用魔棒工具选中线稿图层中头发的区域。注意，这里是从线稿图层中选取对象。

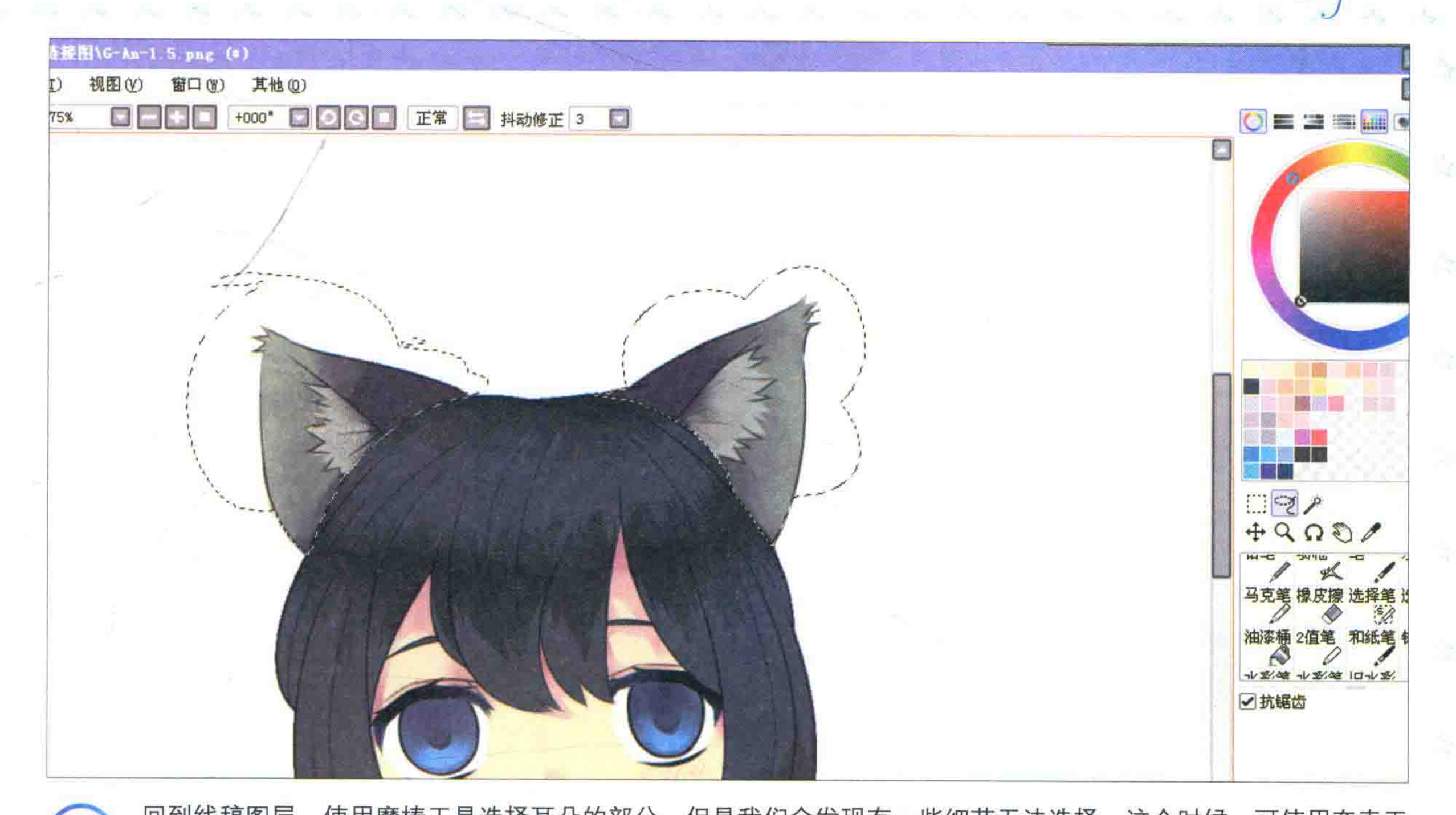
2

当我们选中线稿图层中的头发时，头发的轮廓就会出现流动的虚线，这就表示我们选取成功了；然后选中底色图层。选好后，在到SAI顶端的菜单栏中选择“滤镜”菜单中的“色相/饱和度”命令。



3

通过调整头发部位的“色相”、“饱和度”、“明度”这三个属性，将原本褐色的头发调整成左图中的深蓝色色调。

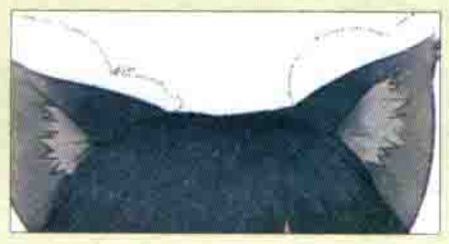


4 回到线稿图层，使用魔棒工具选择耳朵的部分，但是我们会发现有一些细节无法选择。这个时候，可使用套索工具并按住shift键，将漏掉的部分圈起来，这样一些细节就被选中了。

5 再次回到底色图层，选择“滤镜”菜单中的“色相/饱和度”命令，将人物的耳朵调整成与头发颜色相近的深蓝色。

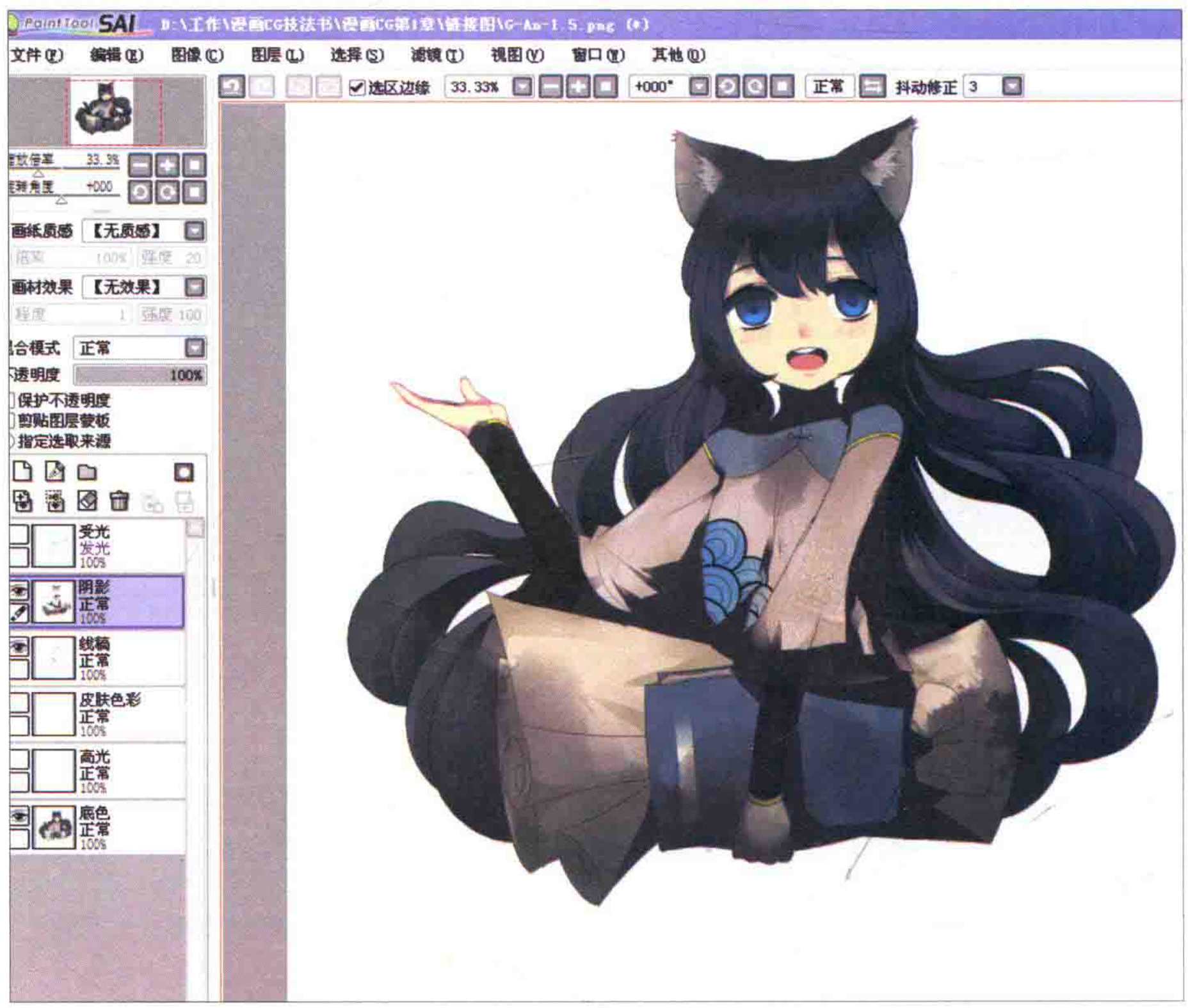
Tips

虽然图中的选区比耳朵的范围要大，但由于耳朵外部没有颜色，换句话说那里就是空白区域，因此，即便这个地方被选中并进行色调、饱和度或明度的调整，都不会出现任何变化。所以当我们需要勾选选区进行调整时，即使选中了空白区域也不必担心，因为那里什么也没有。



6 使用同样的方法将人物服装的颜色调整成蓝色调。关于色彩的调整就告一段落了。

颜色调整完毕之后，我们打开之前一直被关闭的阴影图层。我们会发现这个阴影的色彩太重了。由于颜色太黑，使整个画面色彩暗淡、不美观，因此需要对其图层的属性和色彩进行调整。



7 在“图层”中选中阴影图层，再到顶端的菜单栏，选择“滤镜”菜单中的“色调/饱和度”命令，调整其明度，让颜色变得更白一些。

8 再回到“图层”中，调整图层属性中的“混合模式”，将阴影图层的属性从“普通”调整为“阴影”。如上图所示，白色的部分瞬间就变成了画面中的阴影，其颜色也能很好地与底色相互融合。

9 打开受光图层，我们会发现，受光的颜色色调虽然符合整个画面的色调，但是颜色太暗淡、死板，丝毫没有受光的感觉。

10 按照处理阴影图层的方法，我们选中受光图层，修改它的“混合模式”，将受光图层的属性从“普通”变成“发光”，效果就出来了。之后只需要绘制出人物头发的高光和皮肤的色彩变化即可。这里只是先简单地讲解SAI的工具的使用方法，在接下来的章节中将一步一步地讲解一幅作品的完整绘制过程。

Chapter 2 人物面部的绘制技巧

无论在现实世界还是漫画世界，人物的面部是第一个映入我们眼帘的部位。一般情况下，无论是观察还是绘制，都是从人物的面部开始，人物的面部是整个 CG 漫画绘制中最为基础的部分。本章将着重讲解人物的面部结构及其绘制步骤。

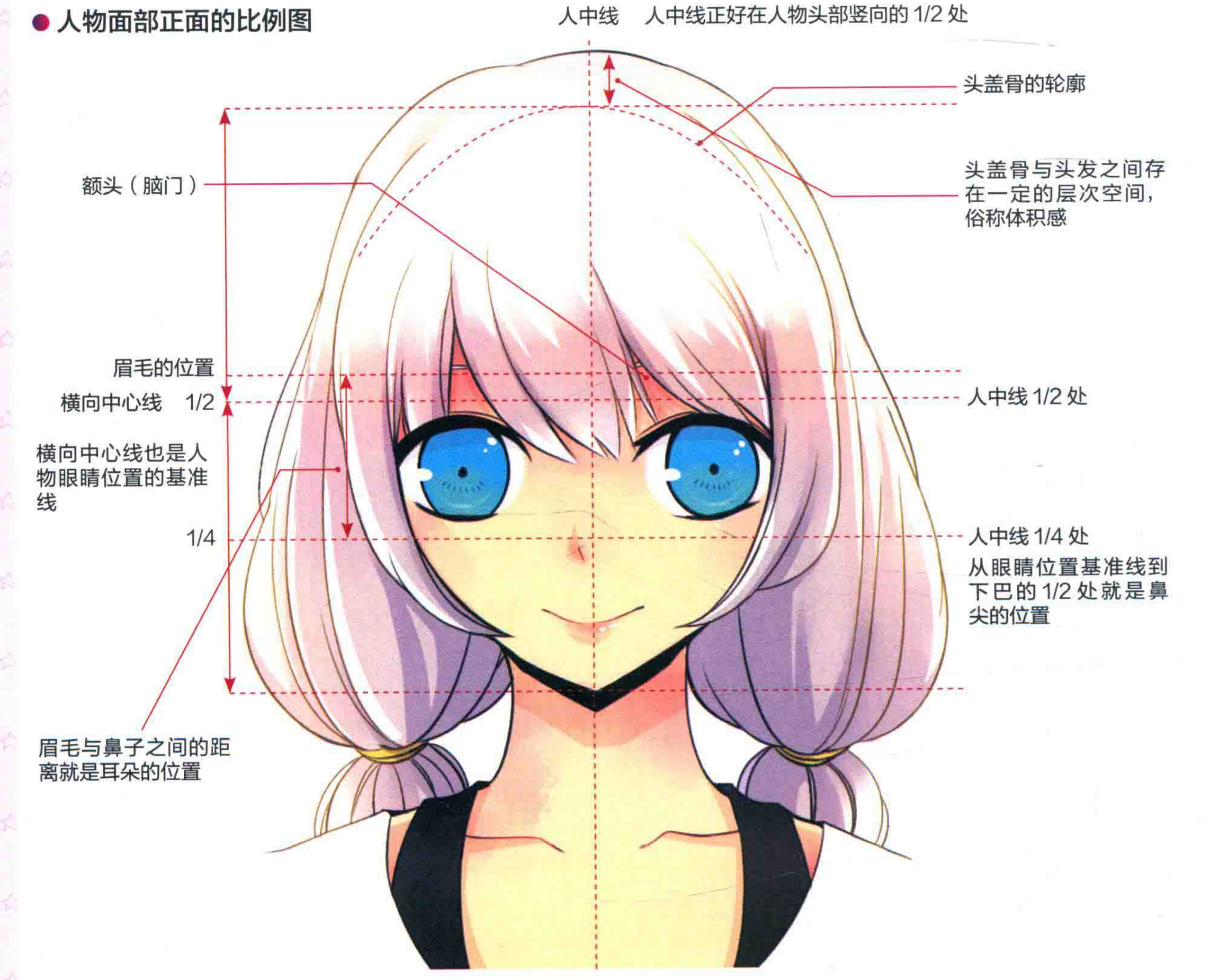
2.1 人物面部的基本比例

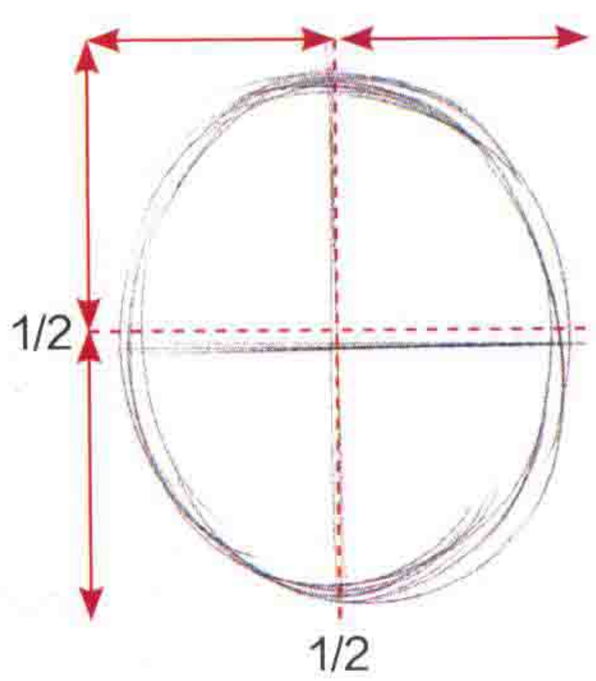
漫画中，最先进入读者视线的就是人物的面部，人物面部的基本比例则是绘制面部人物最为基础的内容。本节将讲解人物面部的比例和脸型等要点。

2.1.1 脸部轮廓与十字线

脸部轮廓与十字线是画面中最基础的元素，它们的位置将决定人物面部的大小及人物的脸型特征。掌握好这些，是绘制CG漫画的先决条件。

● 人物面部正面的比例图

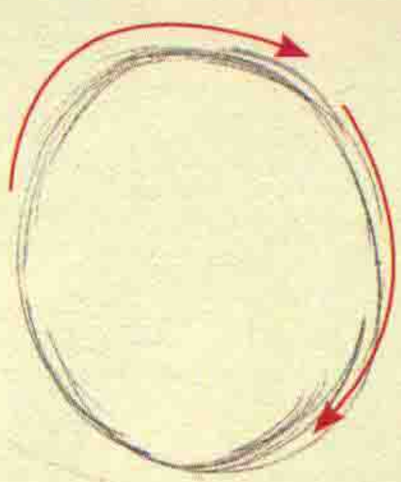




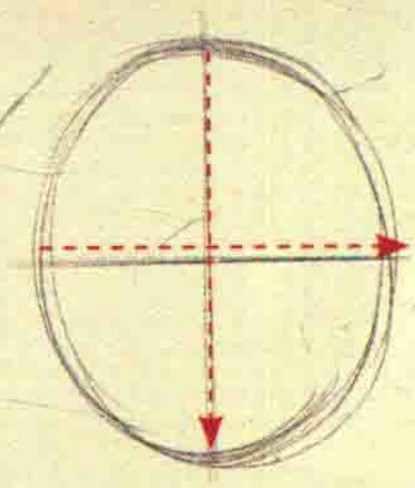
人物面部的十字线就是人中线与人物面部的横向中心线相交而成的线

两条线的位置分别是人物面部纵向的 1/2 处和横向的 1/2 处

Tips 面部轮廓的绘制方法



❶ 用自己习惯的方式画出一个圆



❷ 再画出横向中心线和人中线就行了

面部十字线与面部轮廓的绘制步骤

略带倾斜角度的人物面部正面

面部轮廓

1

这个人物的面部虽为正面，但其头部有一定的角度倾斜，所以在绘制其头部轮廓时要注意角度的倾斜。

十字线

2

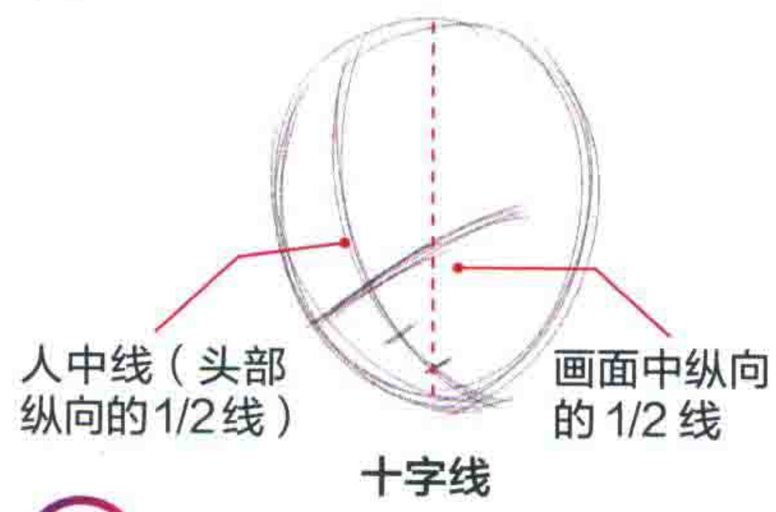
根据头部的角度，先确定人物的人中线，再根据人中线确定出人物的横向中心线，这样人物的面部轮廓就完成了。

人物面部的侧面

面部轮廓

1

这个人物有一个转头的动作，形成了一个半侧面的角度。在绘制时还是先画出一个圆来代表人物的头部。



十字线

2

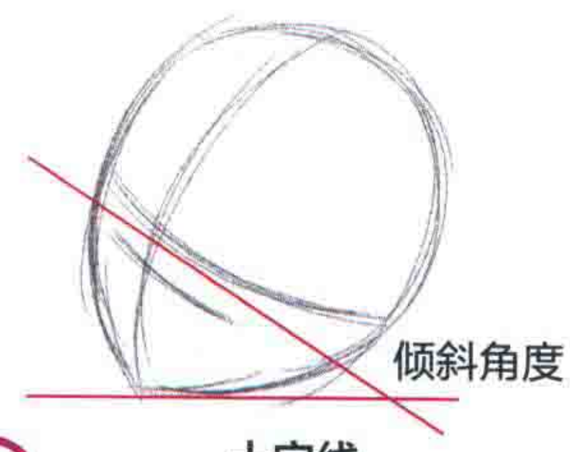
在寻找人物的人中线时，要注意人物是侧面角度的，切不可把画面中头部的纵向1/2线当成人物的人中线。

倾斜角度的人物面部侧面

面部轮廓

1

这个人物的头部有着明显的倾斜，而且属于侧面的角度。不论是哪种角度的头部，都要先画出一个圆来确定人物头部的位置和大小。

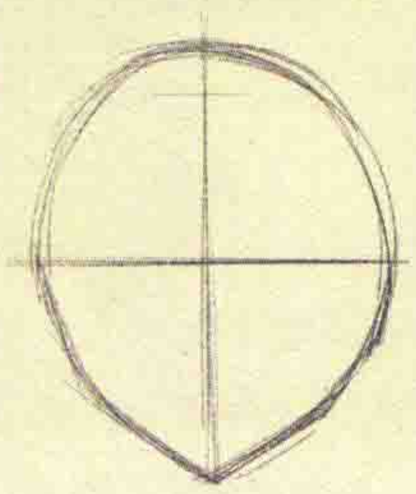


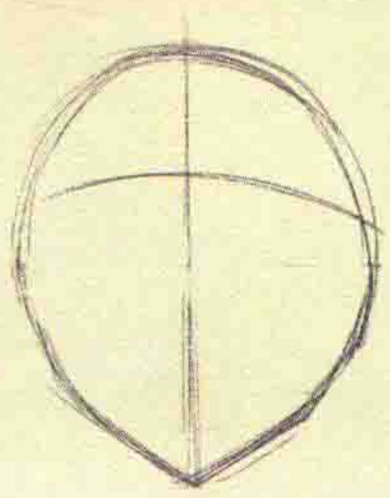
十字线

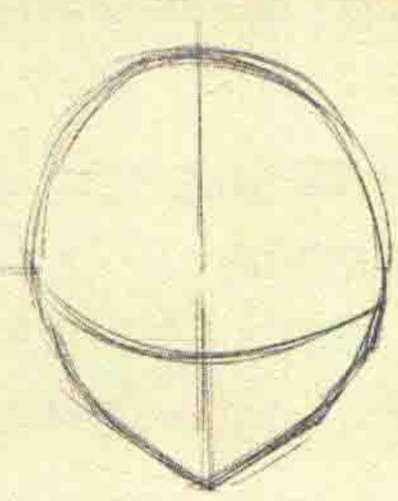
2

绘制人物人中线的方法可以参照侧面的画法，但人物横向中心线的倾斜角度要与人物面部的倾斜角度一致。这样在后期绘制时才不会出现透视上的错误。

Tips







在同一个脸型轮廓下，只要改变一下人物面部横向中心线在人中线上的位置，便可以绘制出不同角度的人物面部轮廓。

2.1.2 下巴的弧度

画面中，下巴的弧度可以体现出人物的脸型，不同脸型的下巴所产生的弧度也各不相同，给人的视觉感受也不相同。熟练地掌握一些基本脸型的画法，有助于提高个人的绘画水平。

● 下巴弧度不同的各种脸型

萝莉的包子脸

少女的瓜子脸

少年的瓜子脸

成熟帅哥的脸型

● 不同脸型的弧度

不同的脸型不仅仅表现人物不同的外貌，同时也是表现人物内在性格的重要元素之一。

我们可以通过对人物下巴弧度的刻画来表现不同的脸型，根据角色的需要为人物提供一个符合其性格特征的脸型。

例如，包子脸的人看起来要可爱些，但成熟内敛的角色的脸型棱角相对要分明一些，要通过突出人物的结构感来表现人物成熟的气质。

脸型弧度线

不同脸型的绘制步骤

包子脸十分适合刻画小孩子或者可爱的萝莉。

拥有包子脸的角色，通常在外貌上都是属于可爱类型的，所以在画的时候一定要注意脸型的弧度，线条不要太死板。

根据之前的学习内容，画出圆形，确定人物头部的大小和基本角度、位置等。重要的是，不是所有人物的头部在起形的时候都用圆来代替，这要根据每个人物脸型的特殊需要来绘制。就包子脸而言，因为其本身是属于圆嘟嘟的脸型，所以比较适合用圆形起稿。

通过十字辅助线不但可以完善脸型，而且对五官的刻画也有相当大的帮助。对于初学绘画的同学来说，这一步极为重要。

草图完成后，就可以使用画笔工具勾线了。

萝莉的包子脸

1

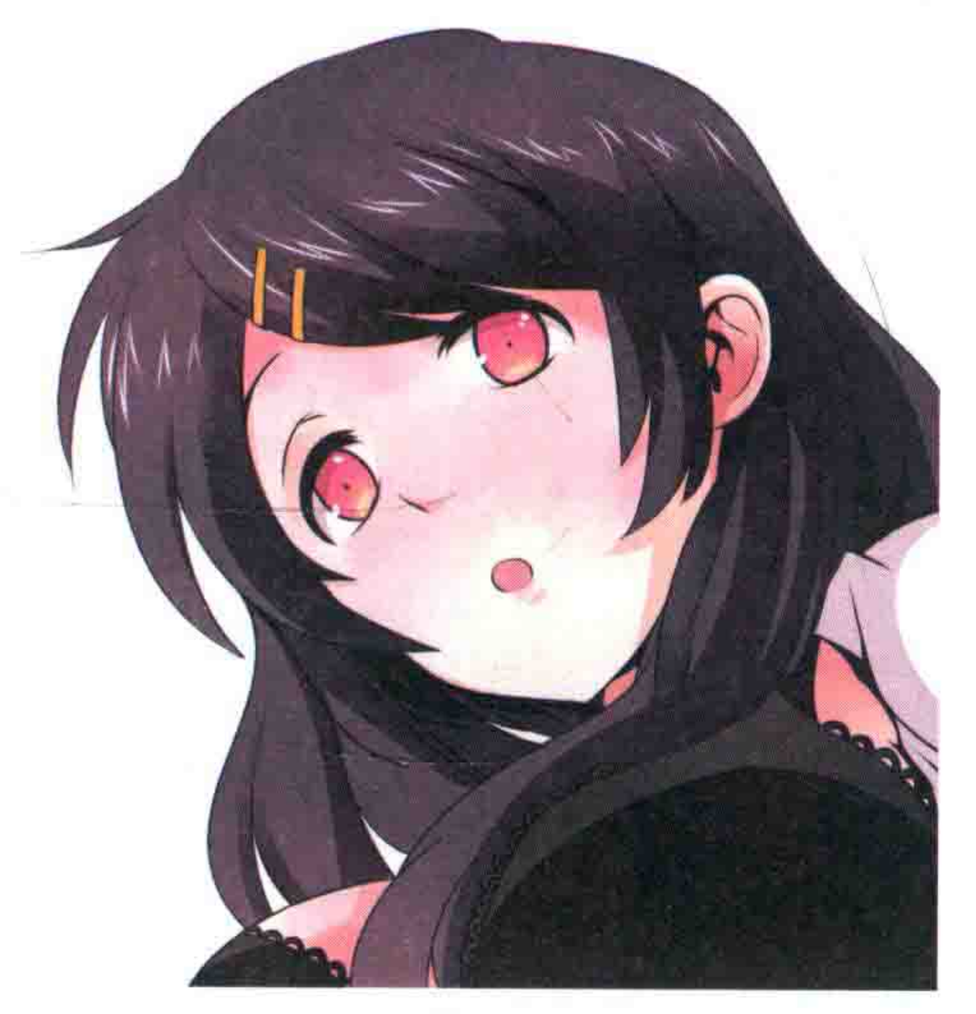
先绘制一个圆形，以确定头部的大小和位置。

2

确定好人物面部的十字辅助线，并完善面部的形状。

3

细致勾勒出面部的轮廓线条。



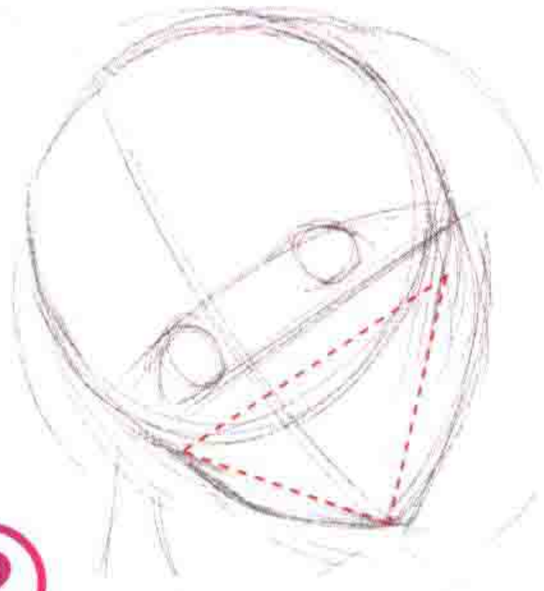
少女的瓜子脸

虽然男女角色中都有瓜子脸脸型，但彼此之间有着细微的差别。

女性角色的瓜子脸脸型的弧度通常要比男性角色的要大，因为女性的脸型比男性的脸型更加饱满和圆润。刻画女性脸型的轮廓线条应当注意适当的圆弧度。

1

确定脸型的基本信息。瓜子脸的脸型在起稿的时候，可以用一个圆形和一个三角形的组合图形来确定人物头部的位置和大小。



2

刻画面部轮廓，之后再根据十字辅助线来完善人物的脸型。

3

勾线并清理线稿。需要注意的是，简单的几何图形只是辅助手段，并不是说人物的脸型就是这样的。

少年的瓜子脸

这里需要注意的是，虽然同样都属于瓜子脸，但因为男女性别的不同，其造型在结构上也有一些差异。

从生理的角度来讲，男性的骨骼要比女性的更大，轮廓更分明。也就是说，即便属于同一脸型，男生的面部结构更突出。例如，男性面部比女性的修长，面部轮廓突出。内在表现为骨骼发育突出，男性的颌骨线条尖锐，女性的则圆润。

在绘制男性的脸型时，一定要把握好人物脸型的比例和结构关系，否则就会出现长着女人脸的男人，不利于塑造人物角色。

在完善脸型的过程中，切记不能被人物的发型所干扰。脸型的形状实际上与发型没有任何关系，因此在绘制人物脸型的时候，要尽量忽略发型的影响，这样有助于提高对人物结构的认识。

1 确定脸型的基本信息。

2 完善脸型。

3 勾线。

成熟帅哥的脸型

1 确定脸型的基本信息。

2 完善脸型并勾线。

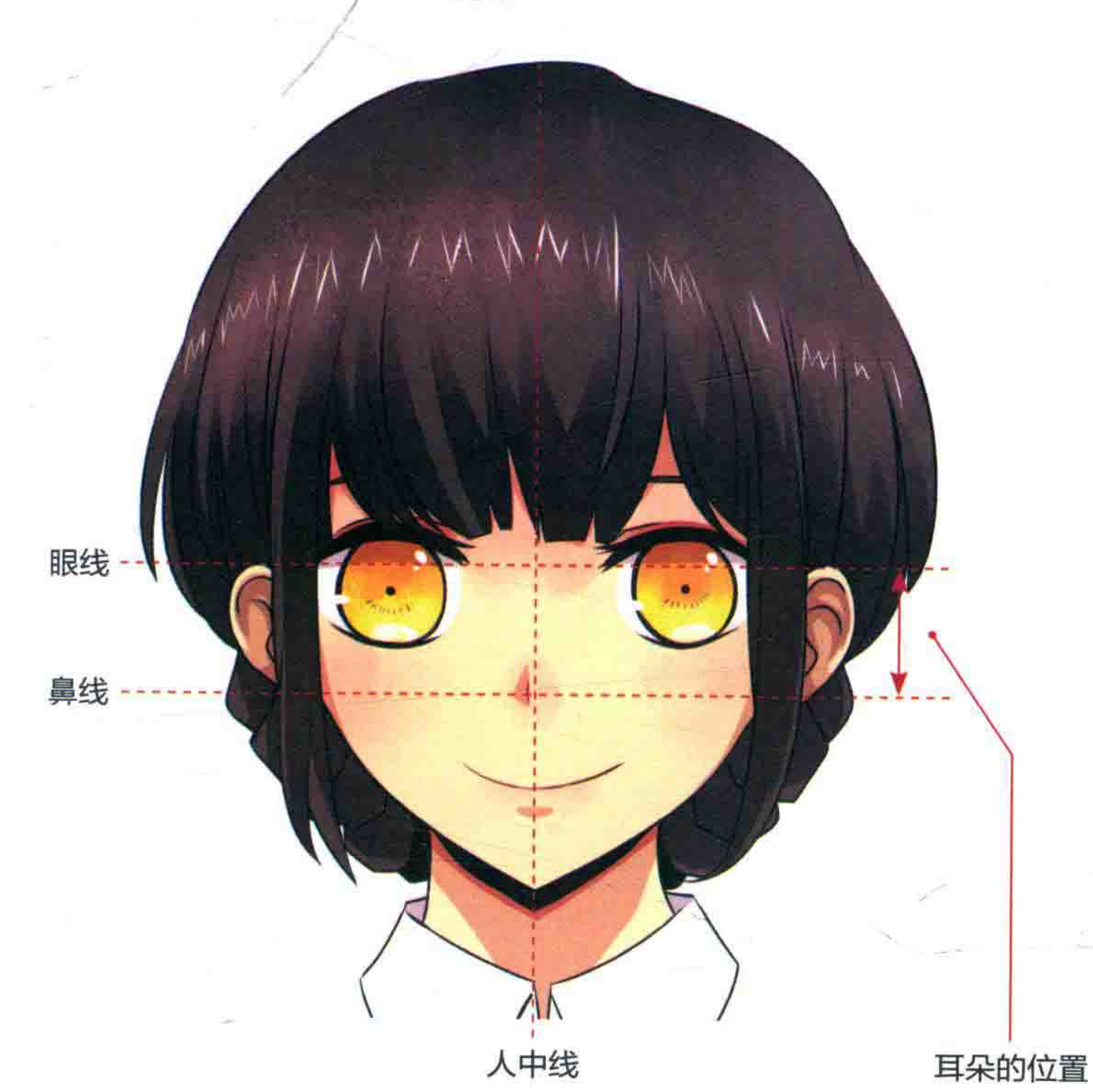
通常，越是成熟的人物，脸型的结构变化就越多。因此，在绘制一些比较复杂的脸型时，合理地运用几何图形来理解和绘制人物是十分必要的。

在步骤2中，最大的难度就在于人物的脸型和面部结构的刻画，因为结构突出，需要表现的地方也就相对要多一些。在勾勒这类人物脸型的时候，注意弧度不要过大，不然会使本来硬朗矫健的人物形象有点软绵绵的感觉，无法体现出男性坚毅的性格。

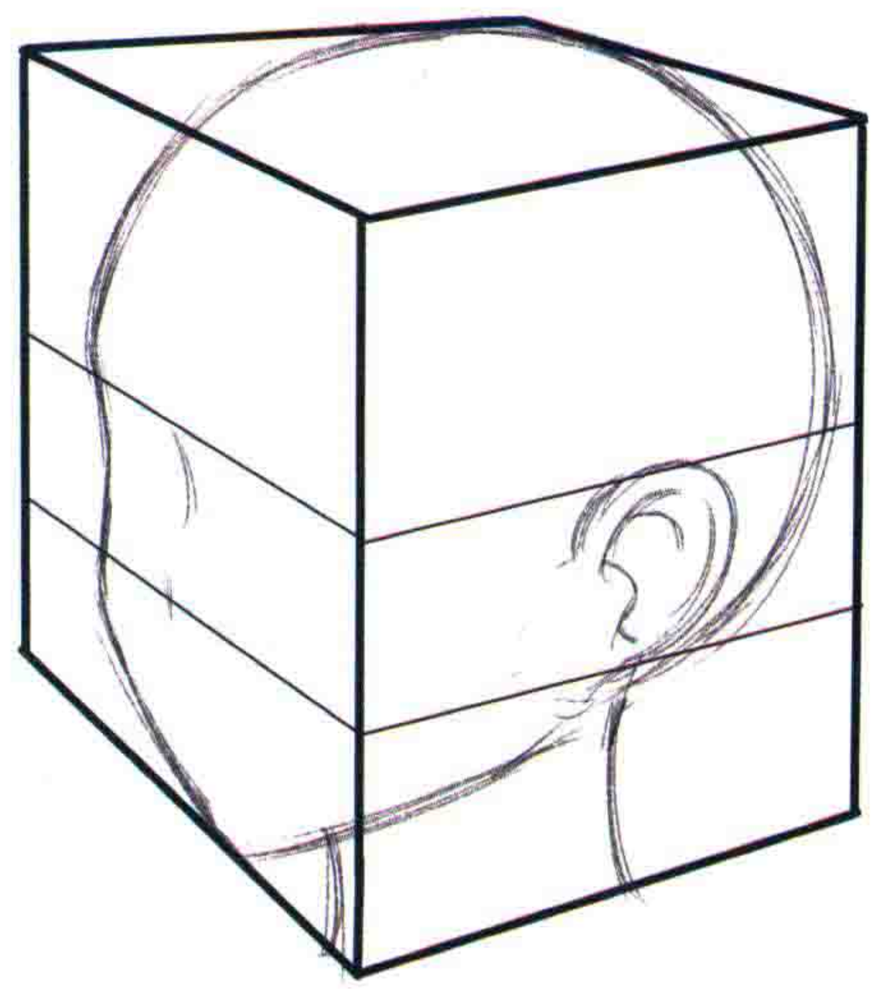
2.1.3 耳朵

耳朵在人物的五官中，相对比较简单，但也是人物面部重要的组成部分。画好耳朵会让画面更加丰富精彩。

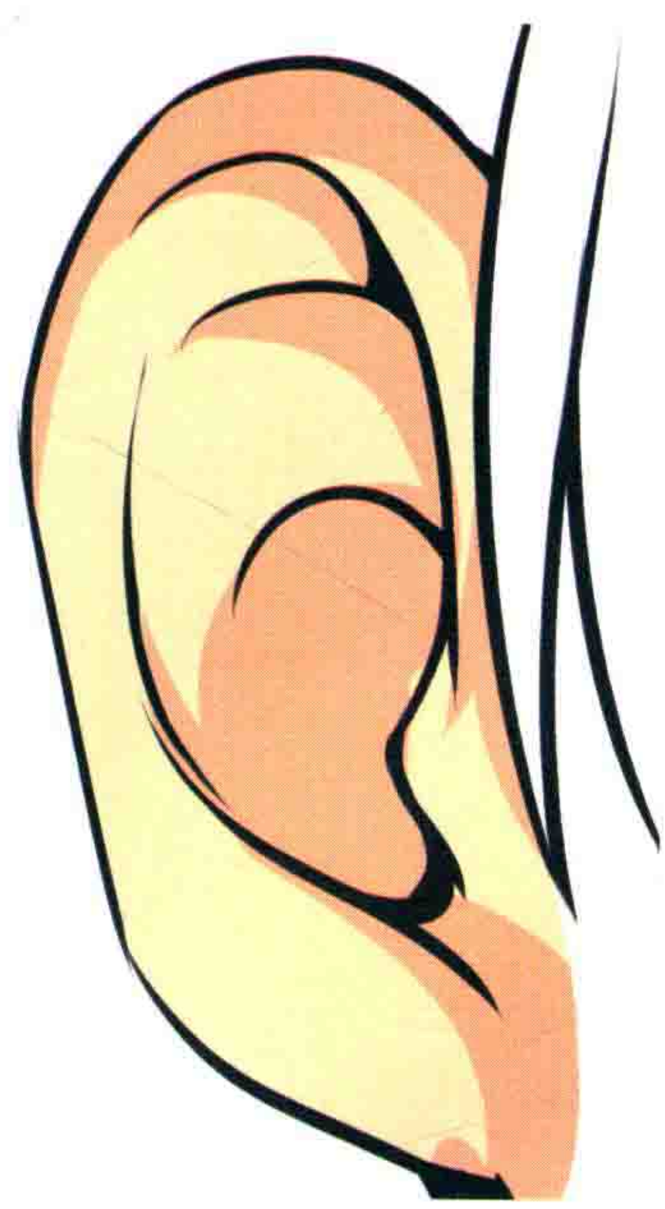
● 耳朵的位置和耳朵的结构



耳朵分布在头部两侧，位于人物的眼睛与鼻尖之间。



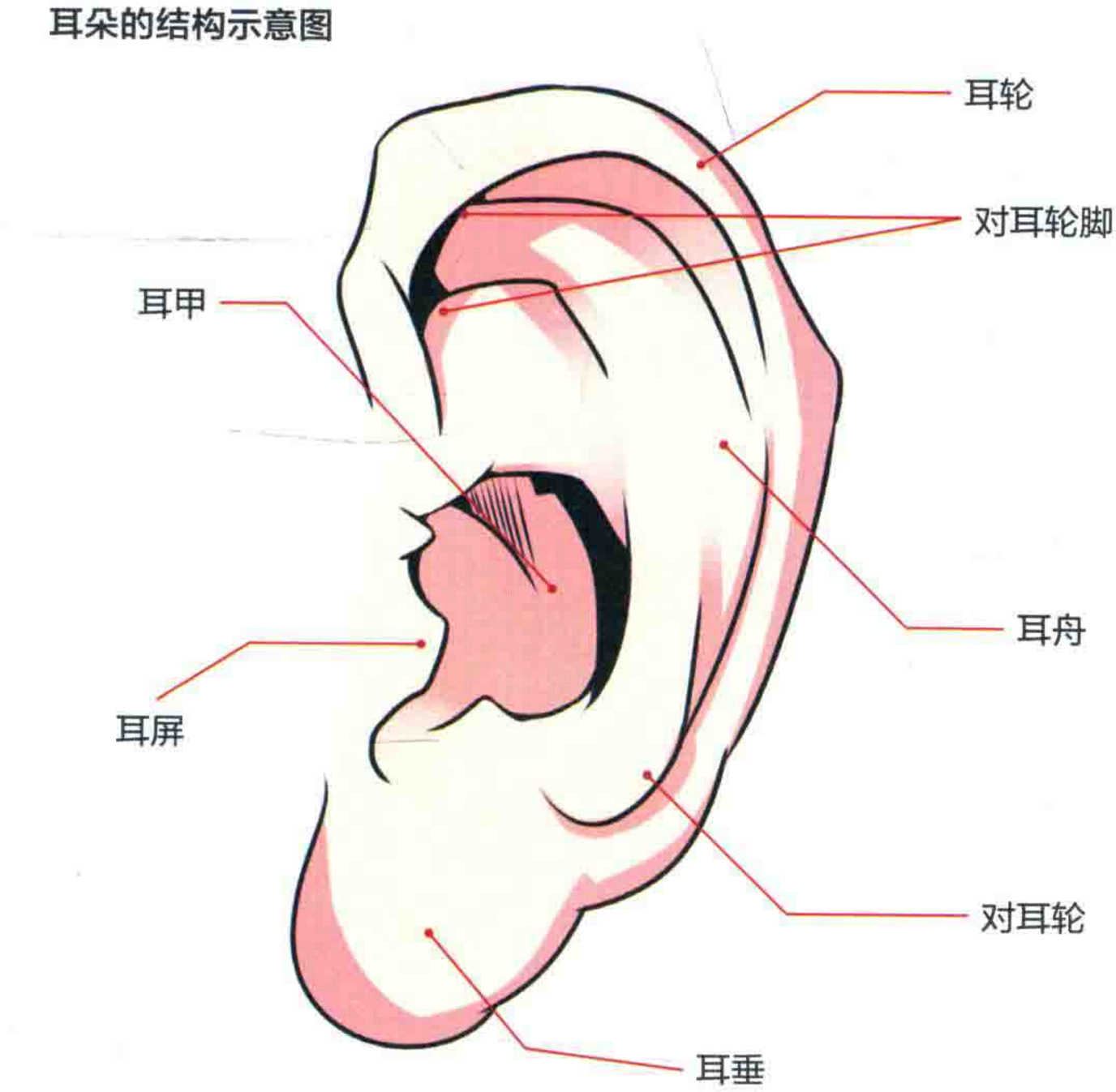
耳朵在人物头部中的位置

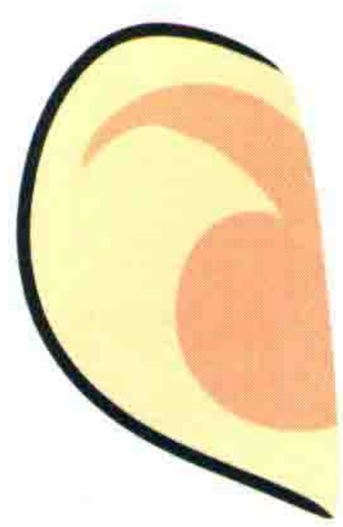


写实风格的耳朵

绘制写实风格的耳朵时要注重耳朵结构的变化。

耳朵的结构示意图





Q版风格的耳朵

Q版风格的耳朵更加注重的是耳朵的轮廓。

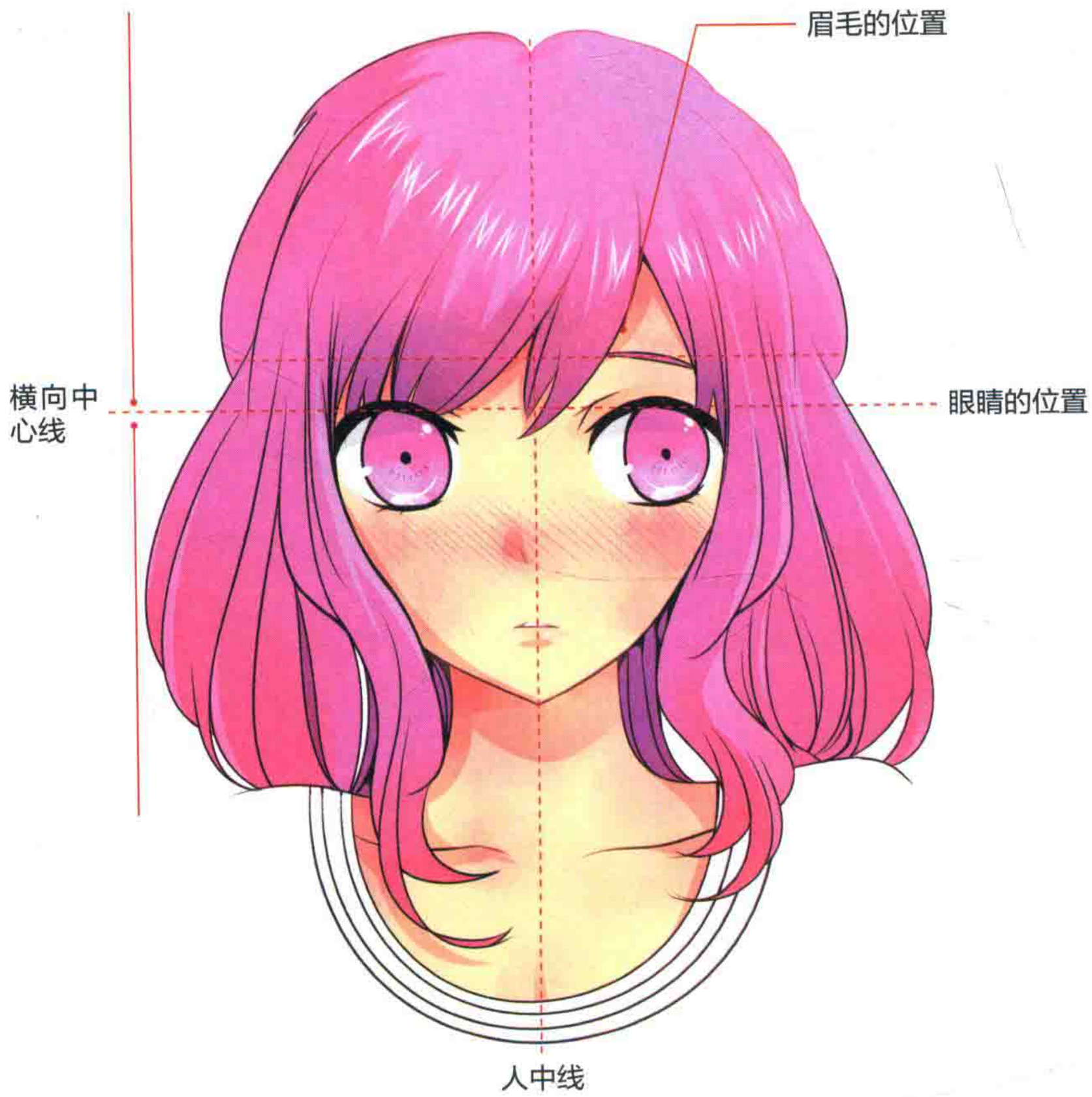
2.2 眼睛和眉毛的画法与细节

眼睛在整个面部的绘制中极为重要，眼睛和眉毛的形状与变化可以充分地表达出人物的性格特点及情绪变化。本节将着重讲解眼睛的结构比例和绘制方法。

2.2.1 眉眼的位置与大小

绘制眼睛和眉毛之前，先要确定好各自的位置，准确地把握眼睛的位置是绘制人物的关键。如果结构上出了错误，将是无法挽回的败笔。

● 眼睛与眉毛的位置及眼睛的大小

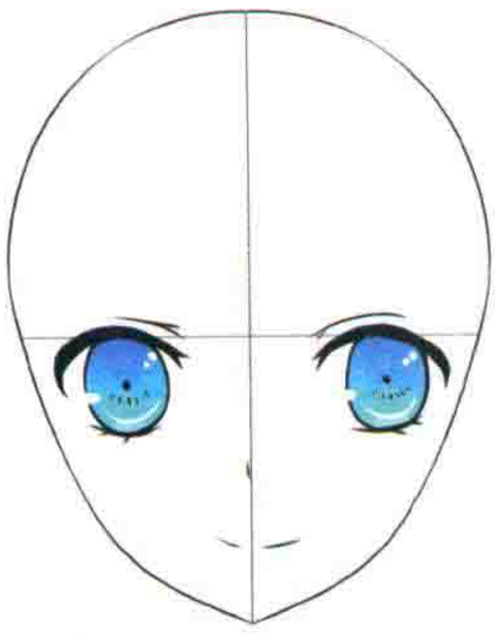


眼睛基本上位于人物横向中心线附近，而眉毛的位置则在眼睛稍微偏上的地方。

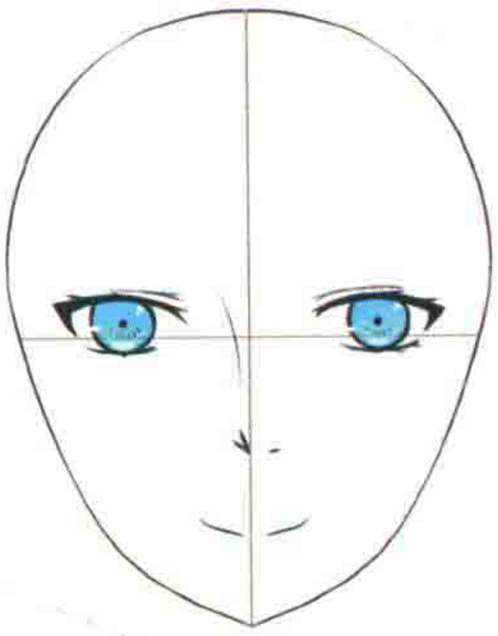
眼睛大小的区别

同样的脸型，如果眼睛小一点，看起来更成熟一些。

而眼睛大一点，看起来人物就更显低龄,更可爱一些。



眼睛的位置可以直接影响到所表现人物的年龄大小。一般情况下，眼睛在横向中心线下方位置的人物，看起来年龄比较小，人物相对稚嫩可爱。



眼睛在横向中心线以上位置的人物，看起来相对更加成熟，年龄更大一些。

原因是眼睛离下巴越远，其五官越分散，结构就越突出，因此就显得比较成熟。眼睛离下巴越近则相反。

2.2.2 眼睛的形状

为了更生动地表现和区分每个人物的外貌及性格特征，可通过刻画眼睛的不同细节来达到，因此眼睛的绘制手法也极为丰富。

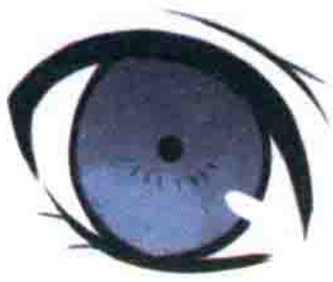
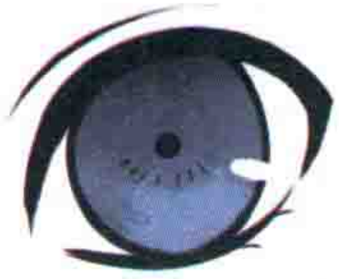
● 不同风格的眼睛

豆丁眼

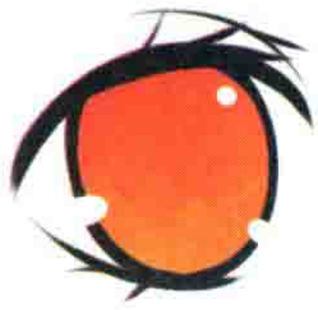
长豆丁眼

普通的圆眼

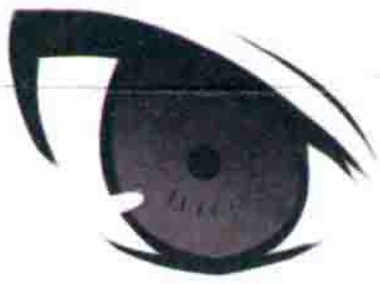
丹凤眼

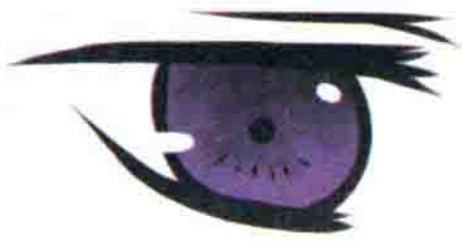
炯炯有神的眼睛



可爱型的眼睛

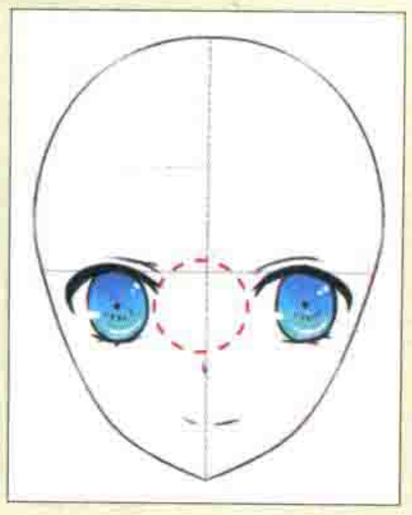
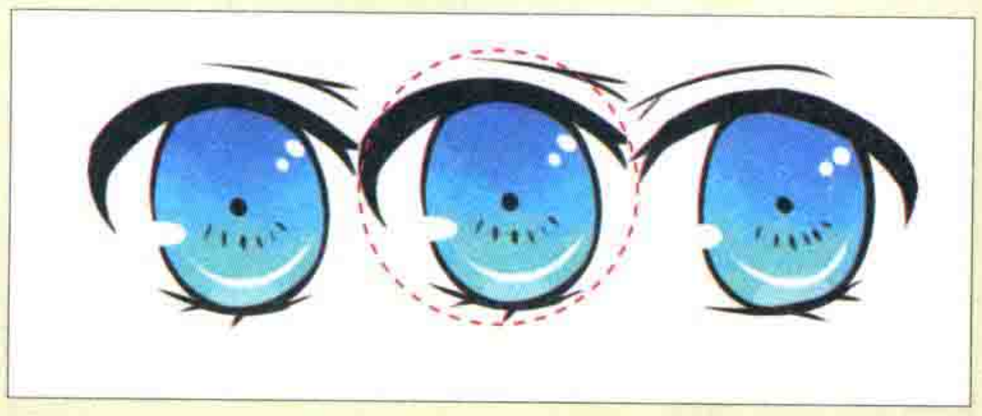


犀利的眼睛



无精打采的眼睛

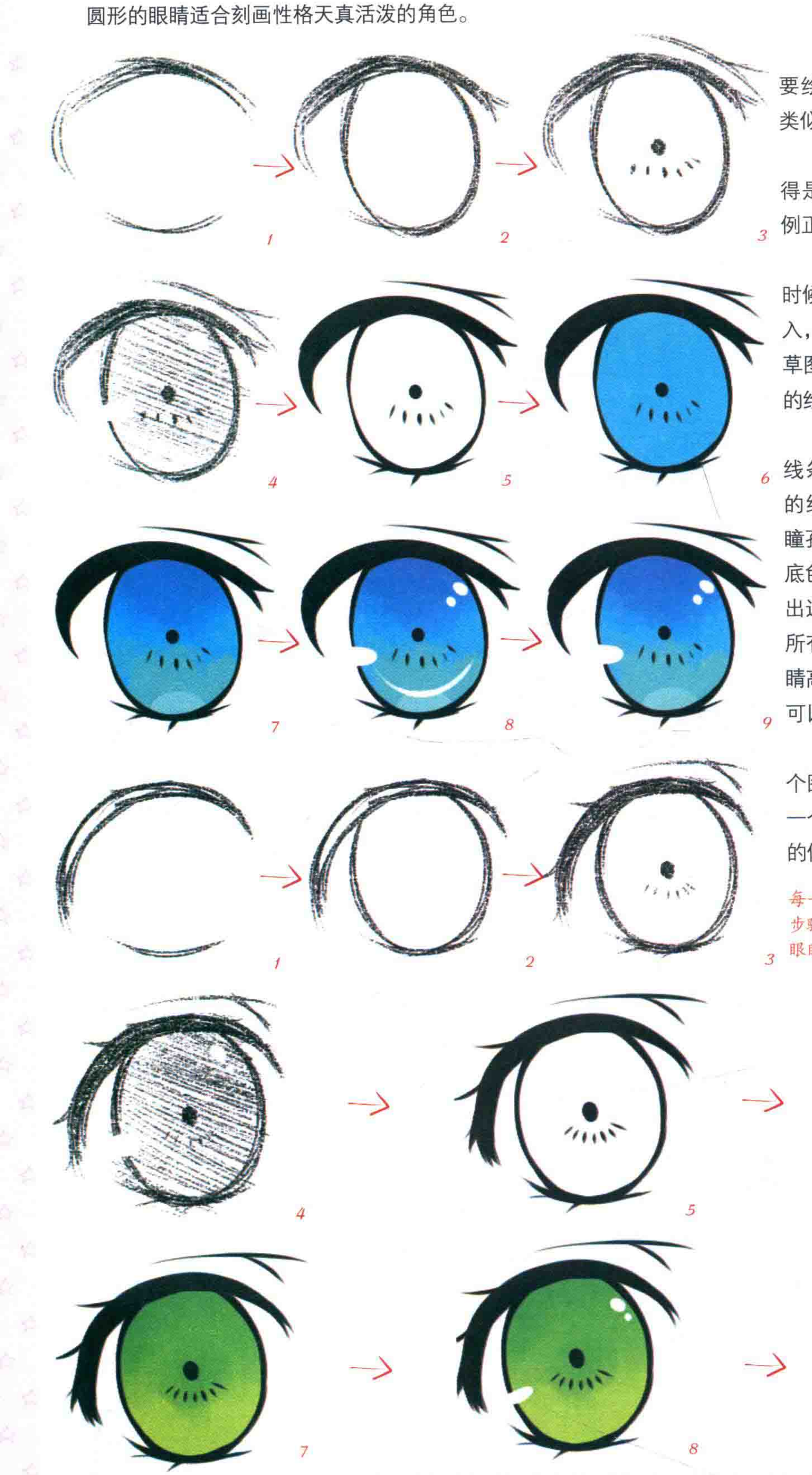
Tips

不管是哪种眼睛，两只眼睛之间的距离一般都是一只眼睛的宽度。绘制眼睛时，注意不要把两只眼睛分得太开或拉得太近。

圆形眼睛的绘制步骤

圆形的眼睛适合刻画性格天真活泼的角色。



绘制圆形眼睛的时候，首先要绘制出它的基本形状——一个类似于圆形的眼睛的轮廓。

在绘制瞳孔的时候不一定非得是圆形，只要绘制一个大小比例正确的瞳孔体就可以了。

眼睛的细节必须在绘制草图的时候就确定好，因为随着刻画的深入，修改起来也会越来越麻烦，在草图阶段确定好细节，将会使后期的绘制节省一大部分时间。

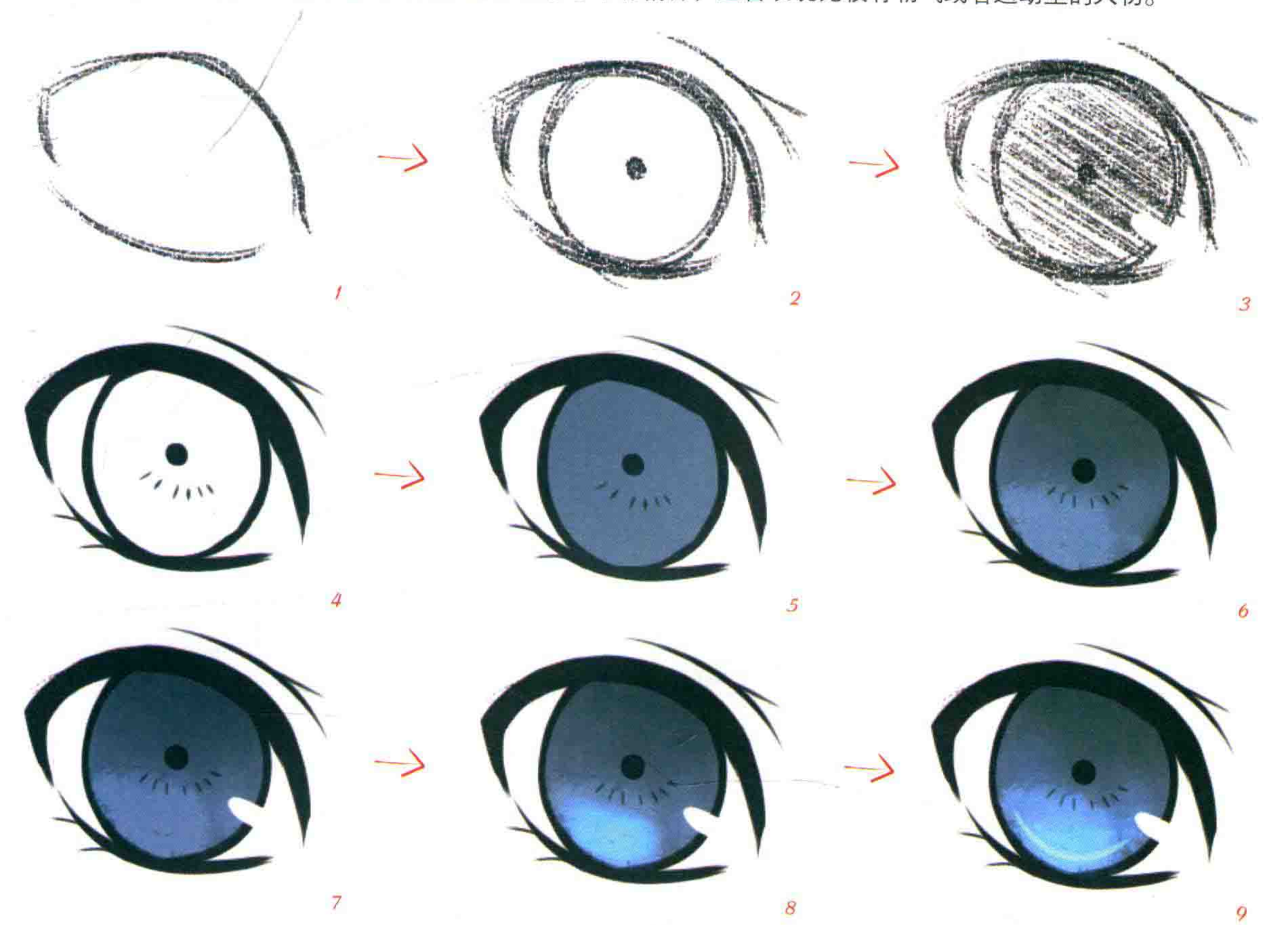
勾线时要注意，线稿图层的线条不能有断线，这样，在完整的线稿图层中使用选区工具选中瞳孔的部分时，不仅可以快速填充底色，还可以避免后期上色时颜色出边。最后，新建一个图层并置于所有图层的顶端，用白色绘制出眼睛高光的部分，高光的色彩自然就可以遮盖之前的画面。

绘制色彩的时候，至少要用两个图层来上色——一个底色图层，一个色彩变化图层，这样方便后期的修改。

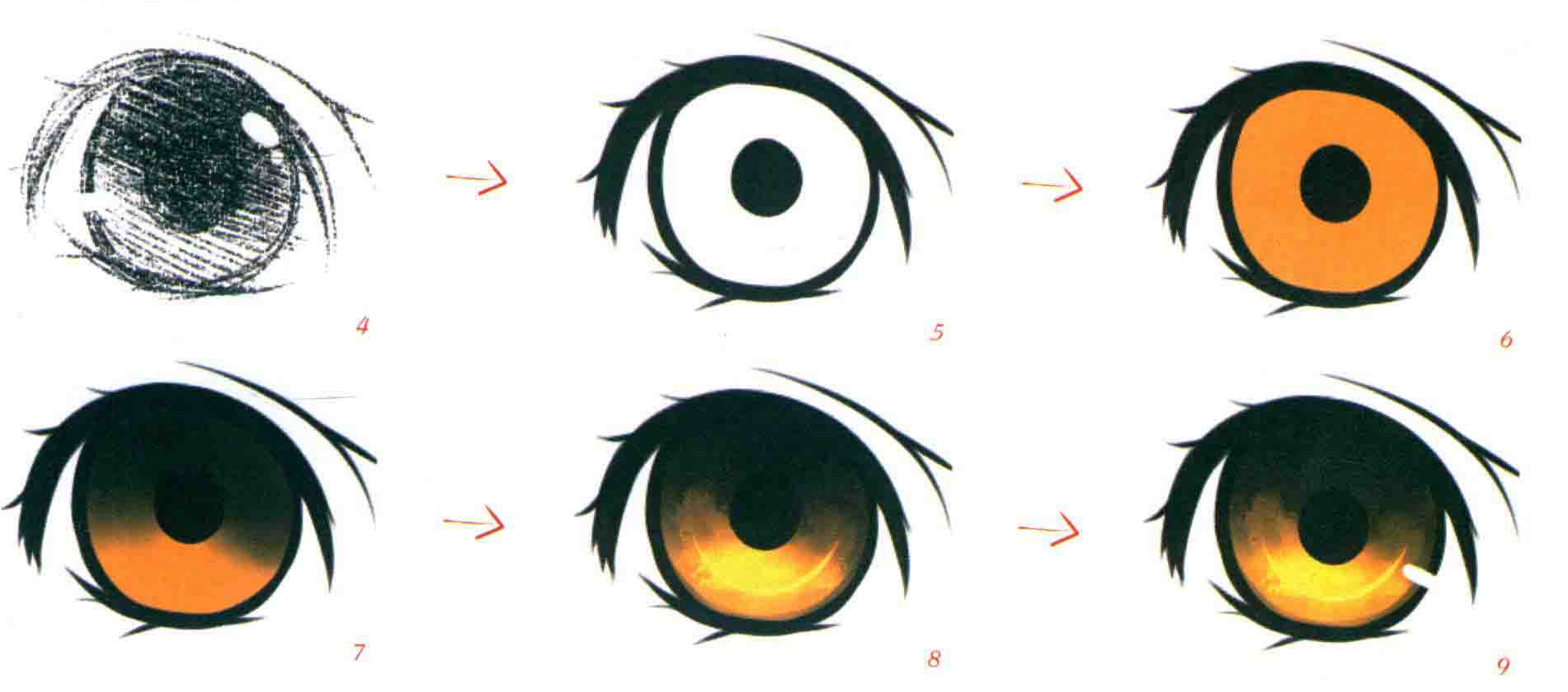
每一类眼睛都有不同的表现手法，在绘制步骤上大体是一致的。唯一需要注意的是眼睛外形上的区别。

炯炯有神的眼睛的绘制步骤

炯炯有神的眼睛，顾名思义就是眼睛看起来非常有精神，适合表现比较有朝气或者运动型的人物。

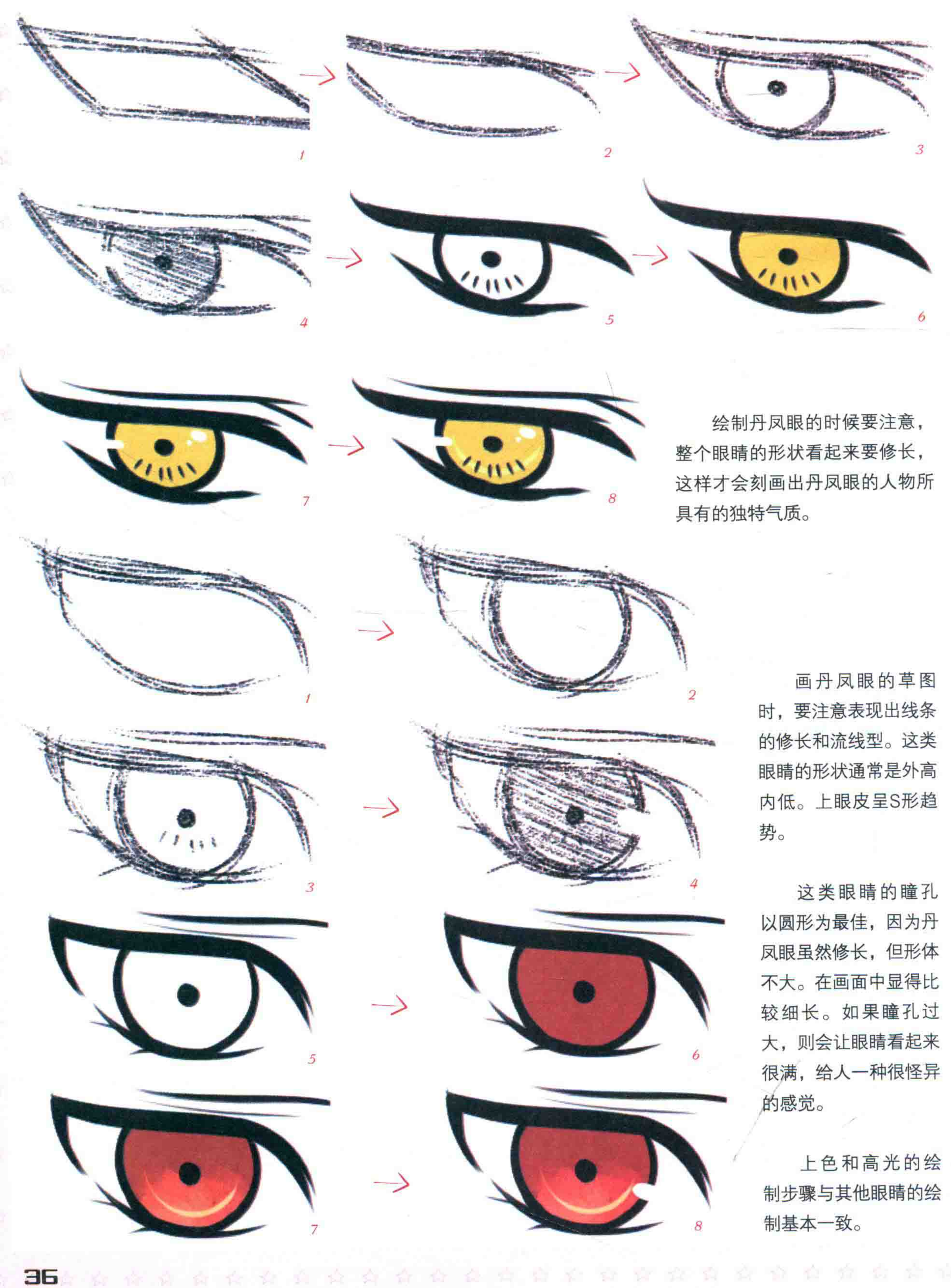


在眼睛的绘制过程中，上眼皮的形状、位置、弧度、角度对整个眼睛起着至关重要的作用，因为整个眼睛的状态和表情都是通过上眼皮的变化来完成的。



丹凤眼的绘制步骤

丹凤眼适合于表现性格内敛、老谋深算类型的人物。



绘制丹凤眼的时候要注意，整个眼睛的形状看起来要修长，这样才会刻画出丹凤眼的人物所具有的独特气质。

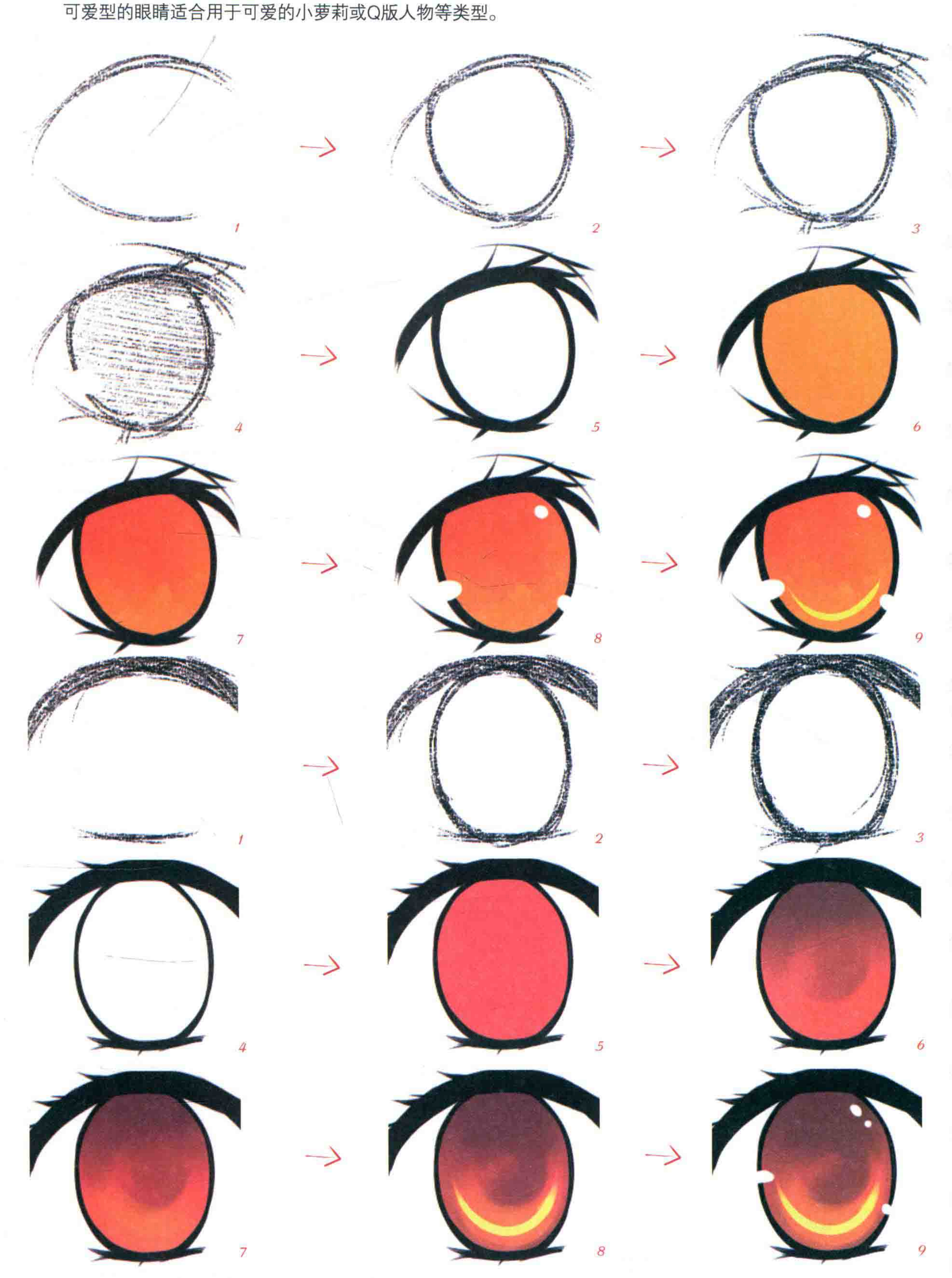
画丹凤眼的草图时，要注意表现出线条的修长和流线型。这类眼睛的形状通常是外高内低。上眼皮呈S形趋势。

这类眼睛的瞳孔以圆形为最佳，因为丹凤眼虽然修长，但形体不大。在画面中显得比较细长。如果瞳孔过大，则会让眼睛看起来很满，给人一种很怪异的感觉。

上色和高光的绘制步骤与其他眼睛的绘制基本一致。

可爱型眼睛的绘制步骤

可爱型的眼睛适合用于可爱的小萝莉或Q版人物等类型。



犀利型眼睛的绘制步骤

犀利型的眼睛适合于表现好胜心强、热情豪爽的人物。

画犀利型眼睛的草图时，可以先画出一个梯形来确定眼睛的位置和大小。

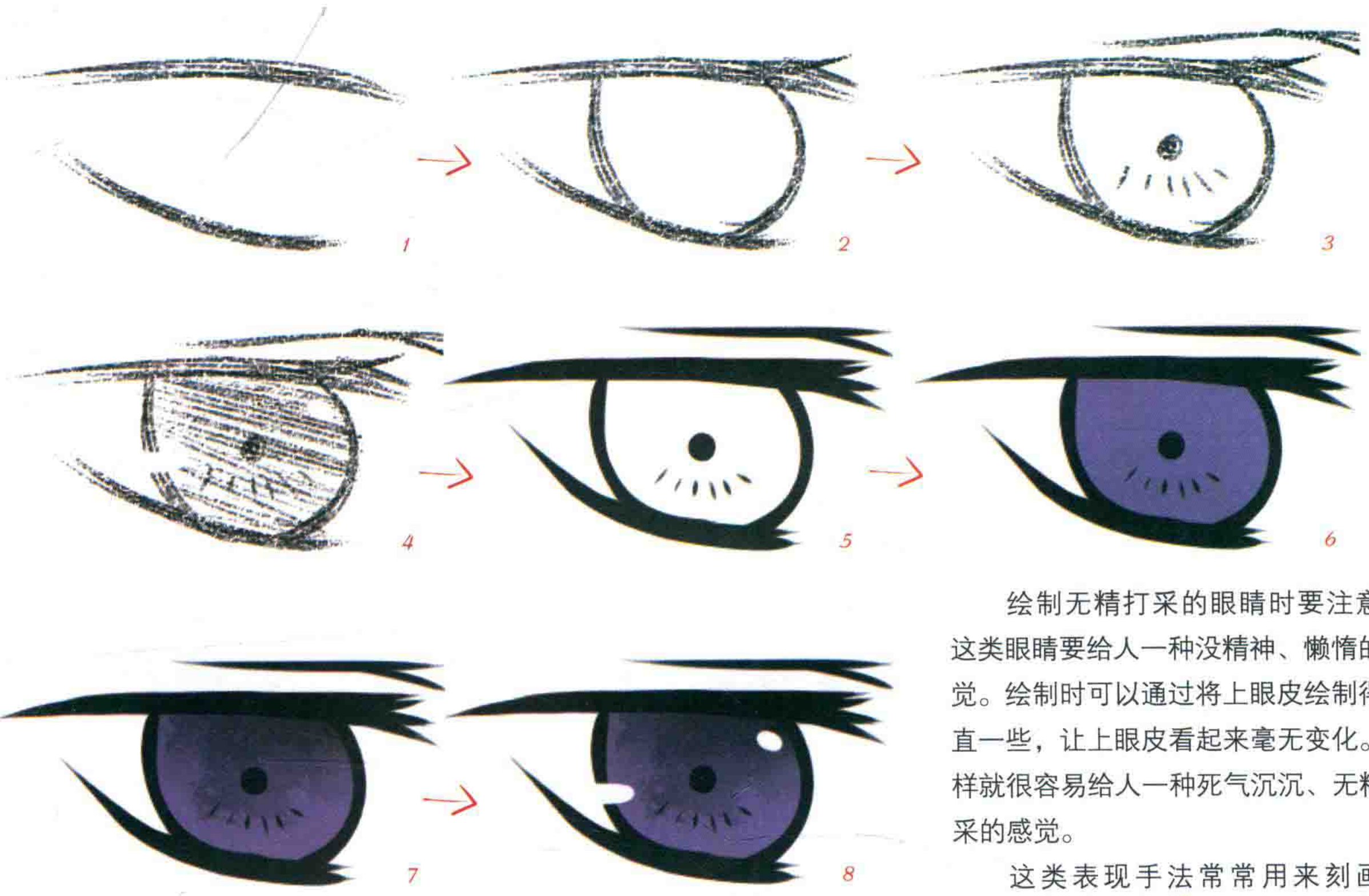
上色的时候，犀利型眼睛的色彩可以比其他眼睛深一些。绘制时，可以在瞳孔底色图层上新建一个图层，用水彩笔工具从上至下涂抹黑色。

而高光位置最好都置于瞳孔的下半部分。

绘制犀利型眼睛的时候要注意，眼睛的角度最好是外高内低。因为这种角度的眼睛会给人一种很热血、很强势的感觉。如果画成内高外低，那么人物的气势看起来就比较弱了。

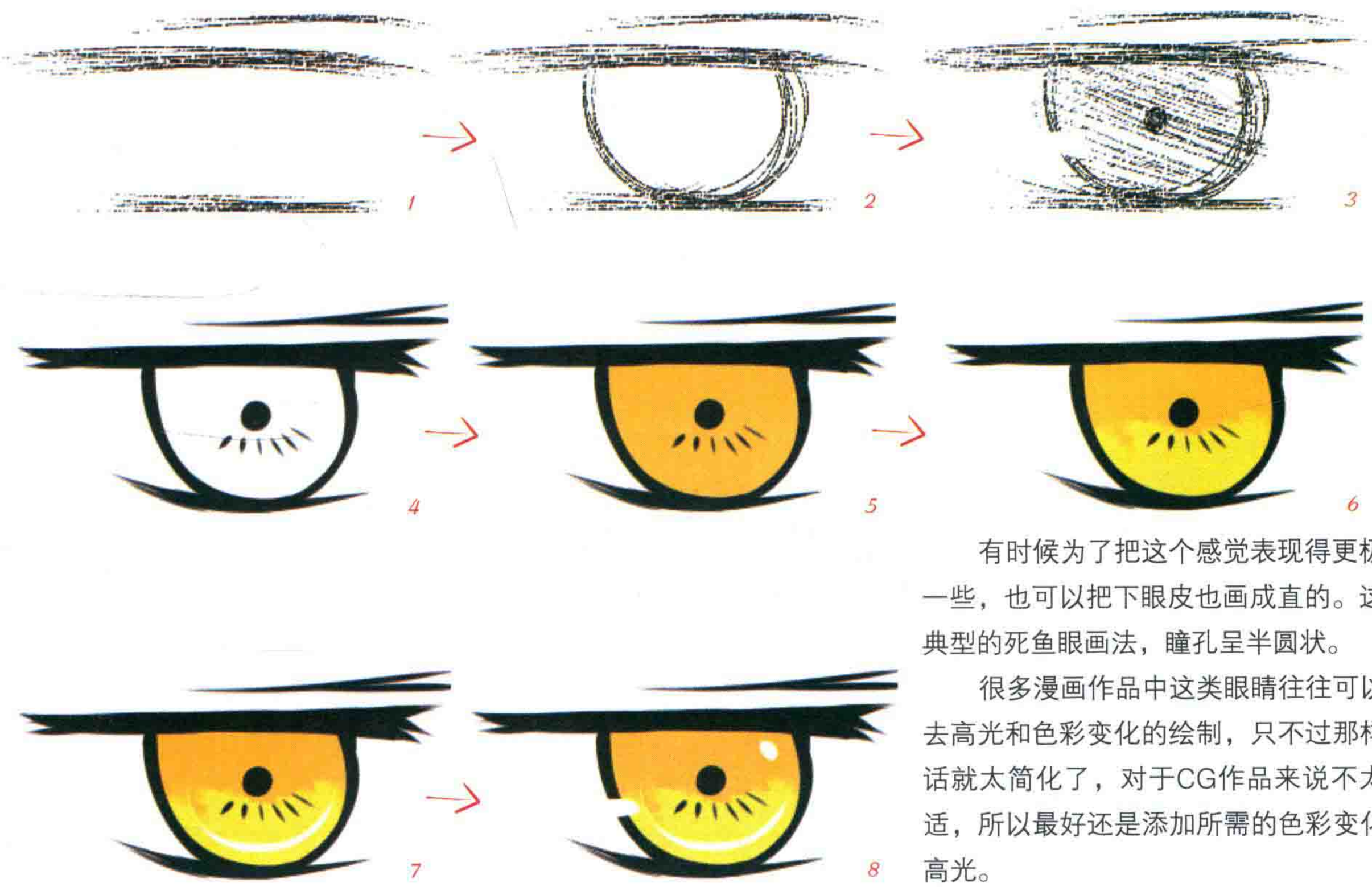
无精打采的眼睛的绘制步骤

无精打采的眼睛适合用于性格懒散或者宅男、宅女等类型的人物。



绘制无精打采的眼睛时要注意，这类眼睛要给人一种没精神、懒惰的感觉。绘制时可以通过将上眼皮绘制得笔直一些，让上眼皮看起来毫无变化。这样就很容易给人一种死气沉沉、无精打采的感觉。

这类表现手法常常用来刻画宅男、宅女或遇到挫折的漫画人物角色。



有时候为了把这个感觉表现得更极致一些，也可以把下眼皮也画成直的。这是典型的死鱼眼画法，瞳孔呈半圆状。

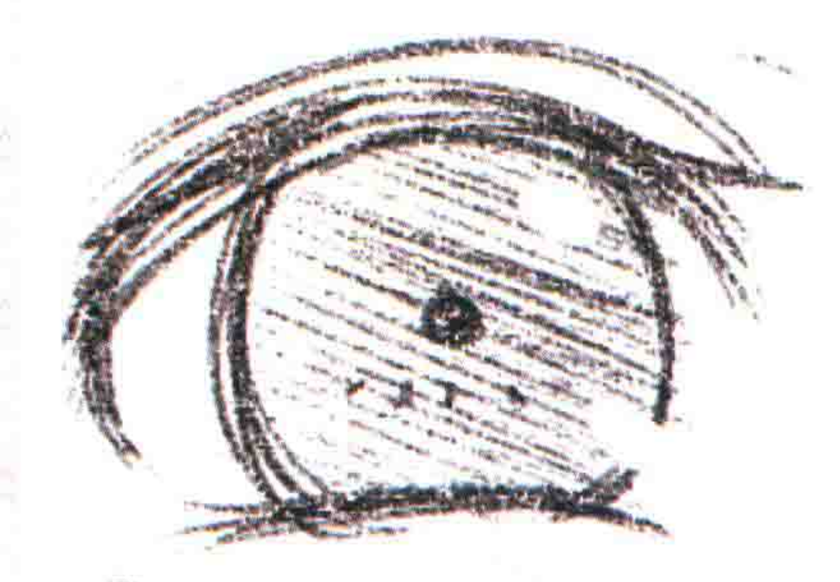
很多漫画作品中这类眼睛往往可以省去高光和色彩变化的绘制，只不过那样的话就太简化了，对于CG作品来说不太合适，所以最好还是添加所需的色彩变化和高光。

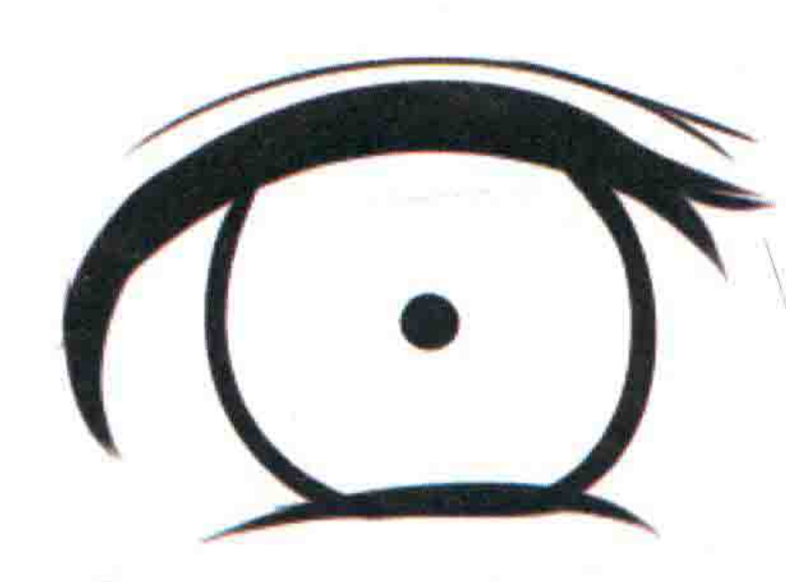
喜悦时眼睛的绘制步骤

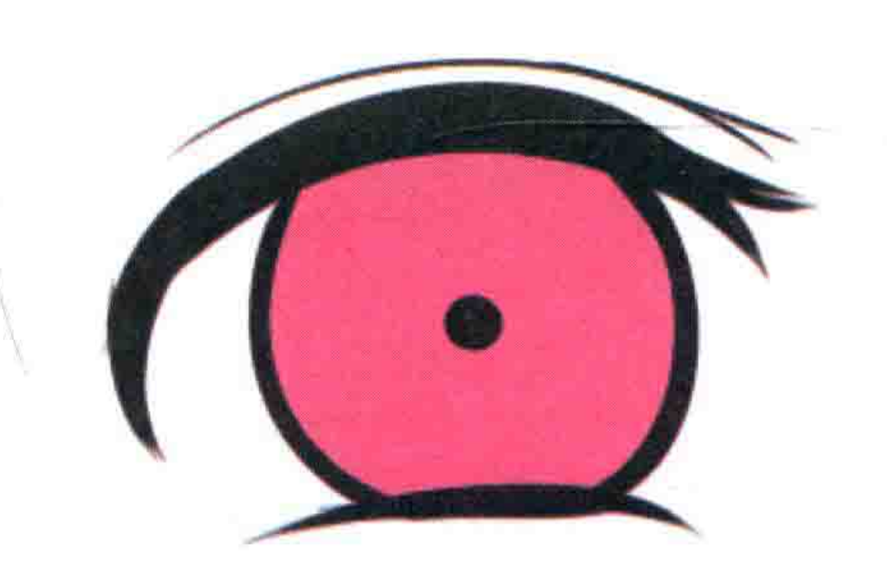
1 使用铅笔工具绘制出眼睛的轮廓。注意下眼皮略微向上凸起，显示出高兴得意的样子。

2 绘制出瞳孔部分。瞳孔不可以太小，这样体现不出眼神的喜悦感。

3 绘制眼睛的细节。



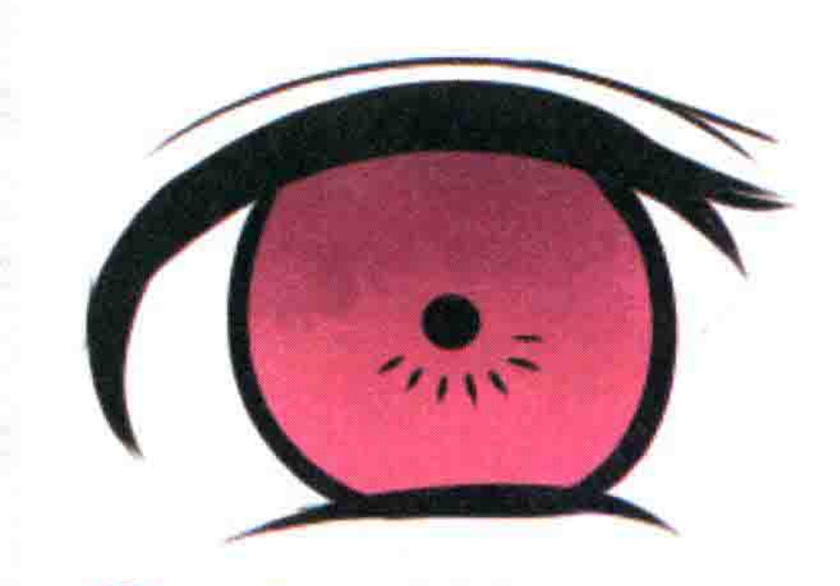


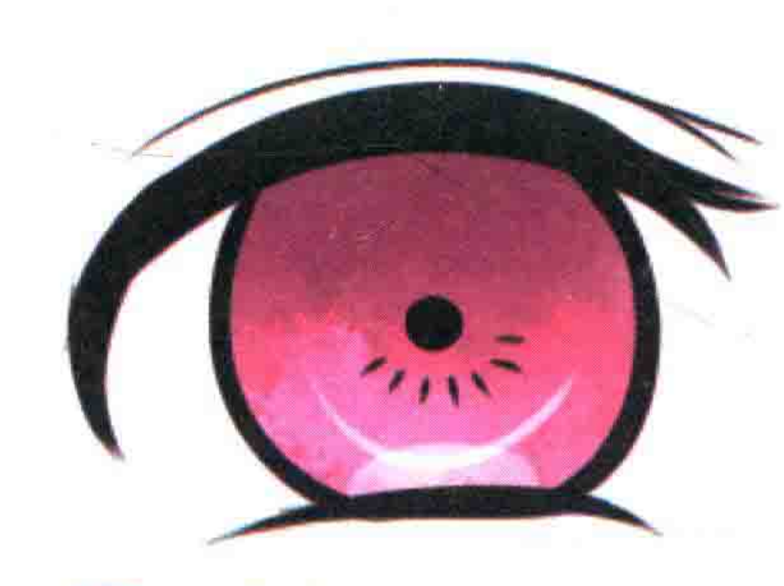


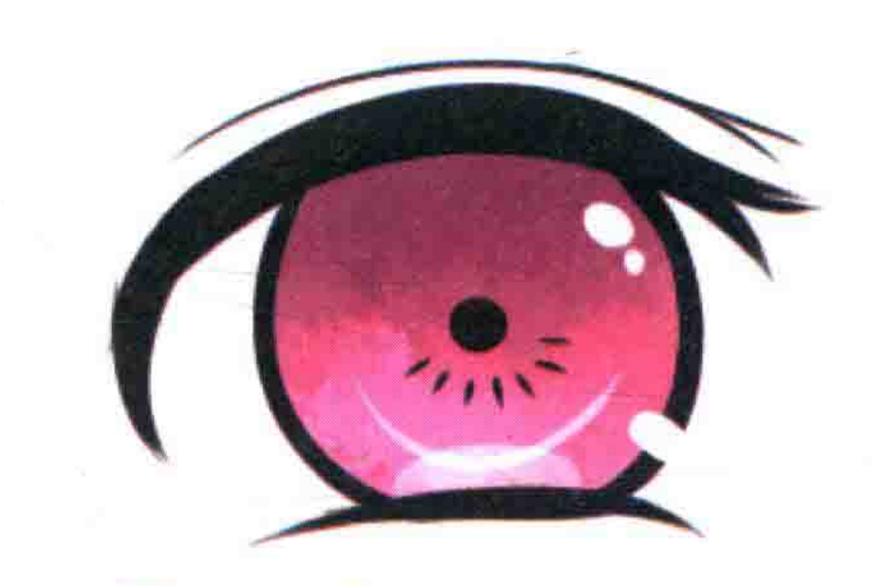
4 运用铅笔工具简单地绘制出眼睛的光影关系。

5 勾线。

6 添加瞳孔的底色。





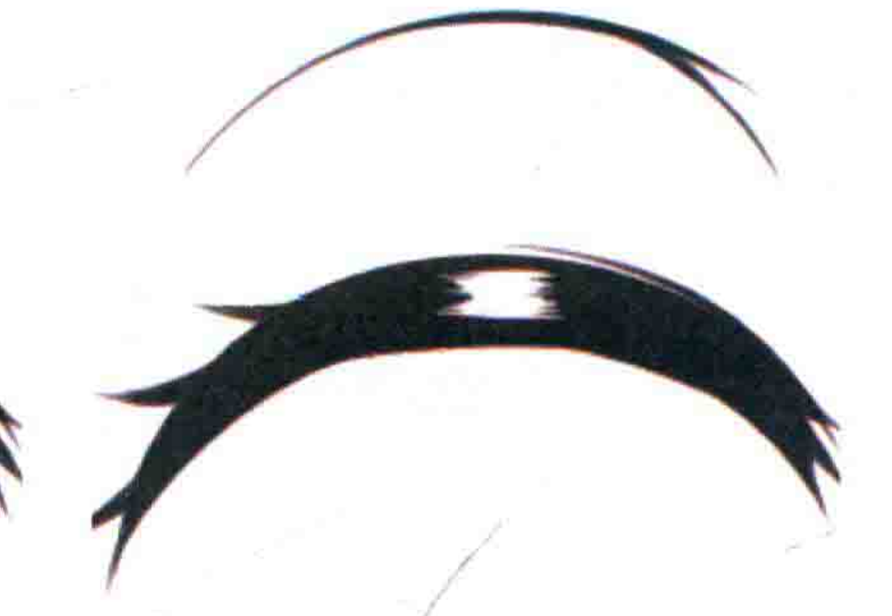


7 绘制瞳孔的色彩变化。

8 绘制反光。

9 绘制高光。

另一种喜悦的眼睛

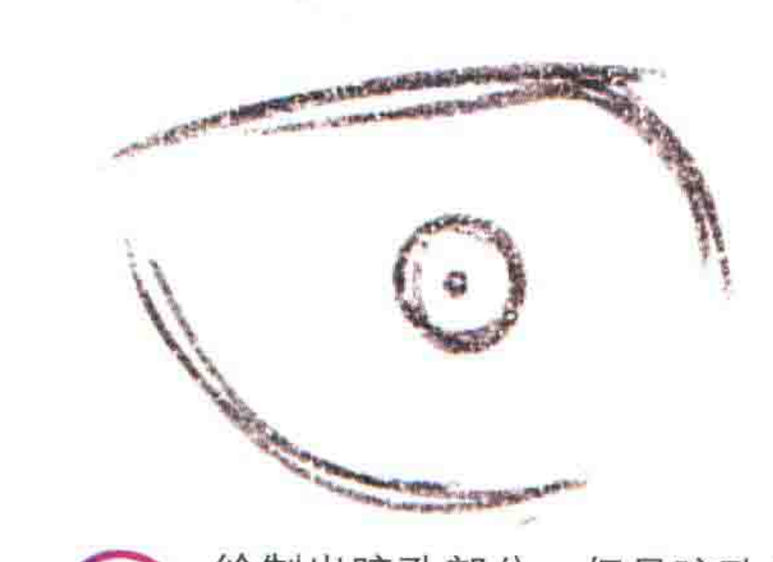


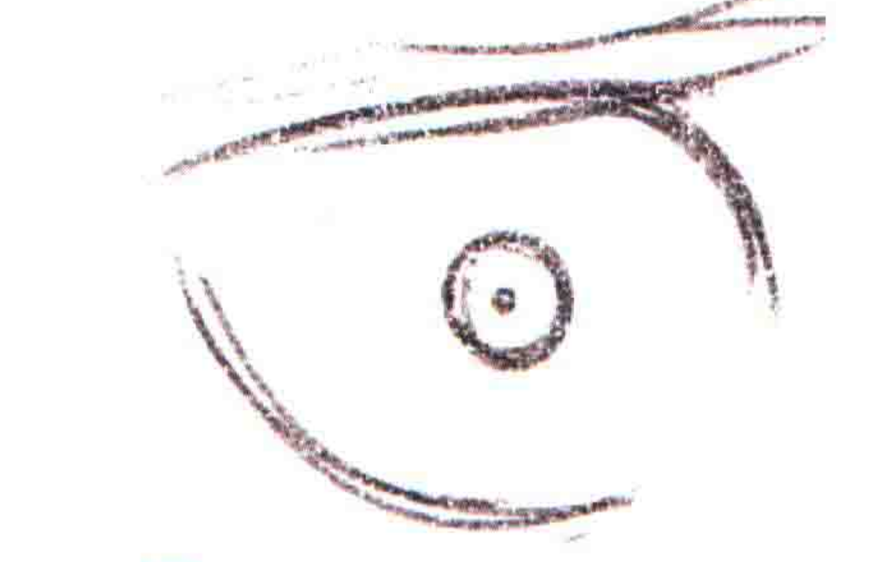
1 眼睛不一定都是睁开的，也可以是闭合上的。喜悦的眼睛闭合上之后呈现出向上凸起的弧线。这也是表现喜悦心情最基本的手法。

2 按照草稿绘制出线稿，这一步没什么难度。

3 最后在眼睫毛的中间位置画上一些高光，可以使画面更加生动。

惊恐时眼睛的绘制步骤





1 使用铅笔工具绘制出眼睛的轮廓。眼睛的轮廓可以尽量放大。

2 绘制出瞳孔部分，但是瞳孔尽量要画小，因为只有这样才能突出人物内心的恐惧感。

3 绘制眼睛的细节，注意下眼皮要有一定的弧度，这样使眼睛更有张力，有助于表现恐惧的表情。

4 为了突出惊恐的表情，可以适当加深眼袋，并对眼皮的褶皱进行刻画。

5 勾线。对眼睛周围的皱纹，可以多勾一些，这样可以加强恐惧的效果。

6 添加瞳孔的底色。

7 添加高光带，在表现恐惧时这是常用的表现手法。

8 绘制高光点。

9 绘制反光。

多种恐惧时的眼睛

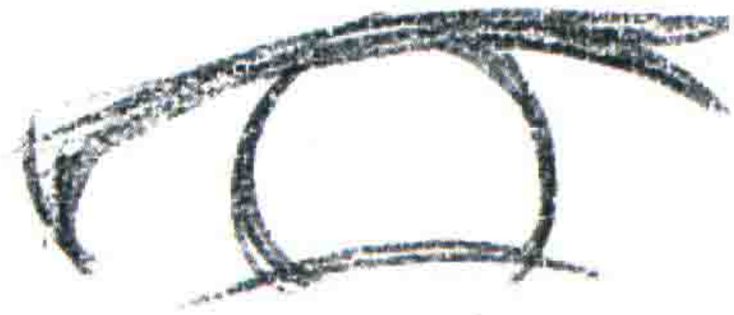
绘制恐惧型眼睛的时候，瞳孔不一定都要上色。有时候用铅笔工具绘制出断断续续的线条，来表现恐惧表情下眼睛的瞳孔，会让情绪的表现更加到位。

人在恐惧的时候，瞳孔会收缩得很小。在画面中有时候也可以用一个小点来表示眼睛的瞳孔。虽然很简洁，但效果还是不错的。

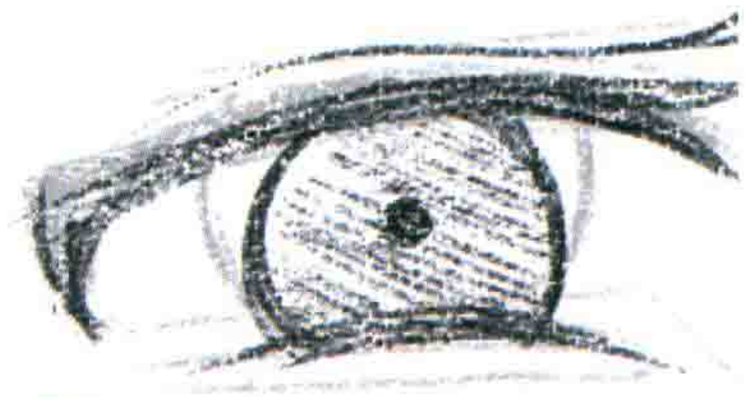
当然，眼睛的瞳孔也不一定都要画得很小才能表现出恐惧的感觉。如果瞳孔大得很夸张也能给人一种害怕的感觉。

哭泣时眼睛的绘制步骤

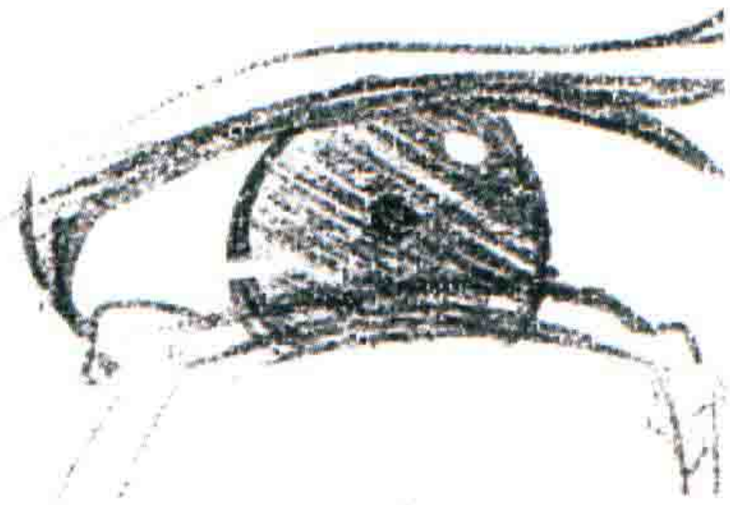
1 使用铅笔工具绘制出眼睛的轮廓。注意，眼睛的上下眼皮均向上凸起，这样可以表现出难过伤心的眼神。



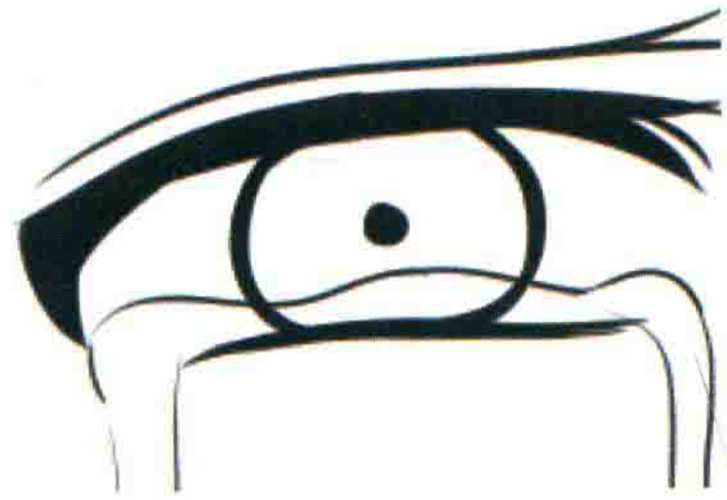
2 绘制出瞳孔部分。



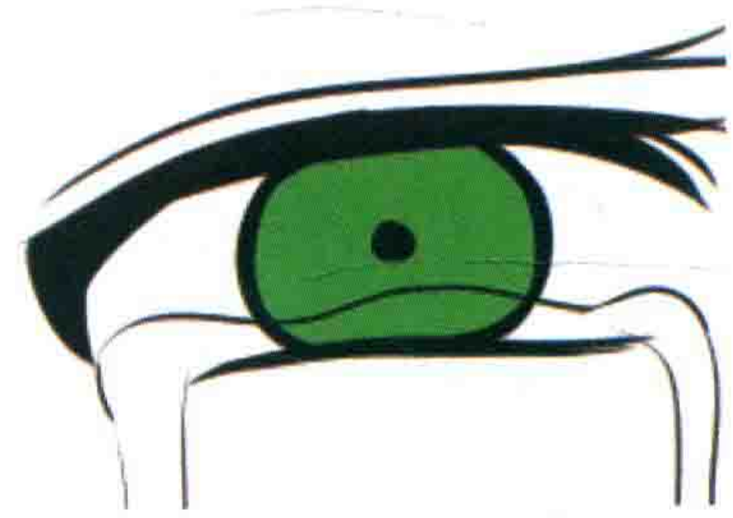
3 绘制眼睛的细节。



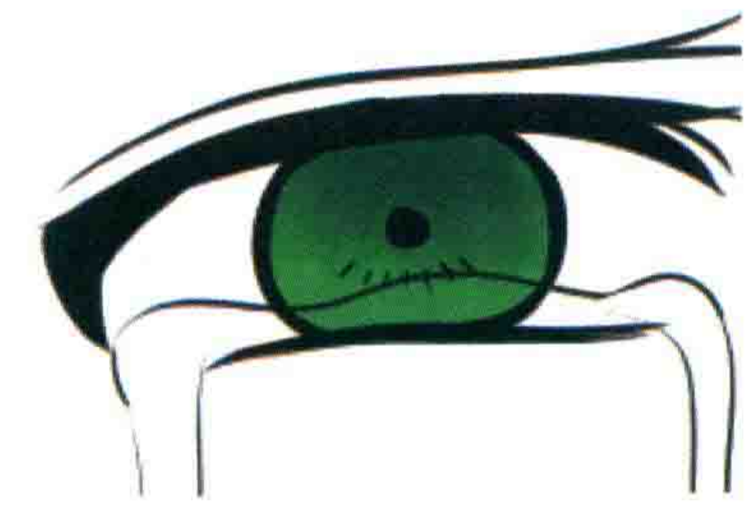
4 运用铅笔工具简单地绘制出眼睛的光影关系及眼泪。



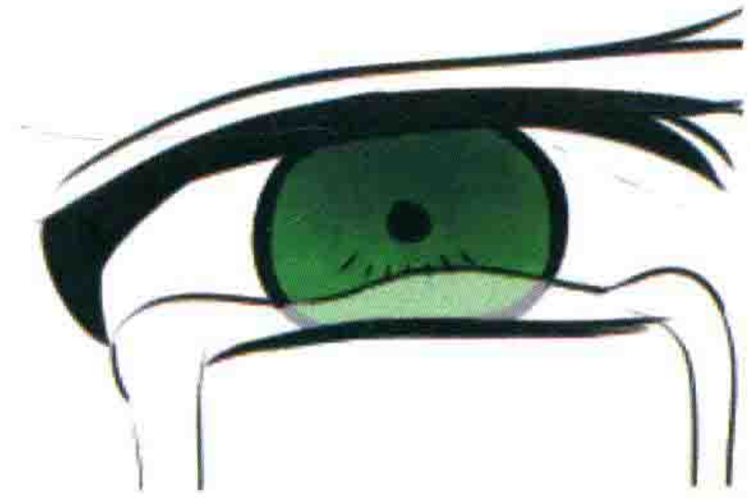
5 勾线。注意眼泪的线条不要勾得太粗。这样会让线条看起来很死板，缺乏真实感。



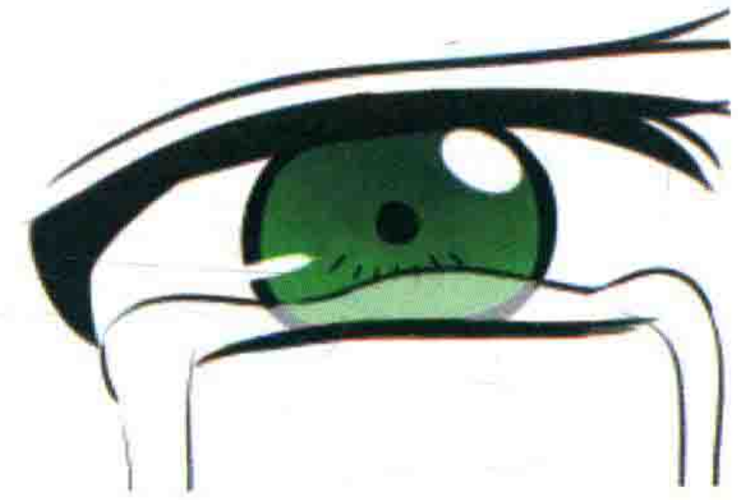
6 添加瞳孔的底色。



7 绘制瞳孔的色彩变化。



8 绘制眼泪经过瞳孔时的色彩变化。

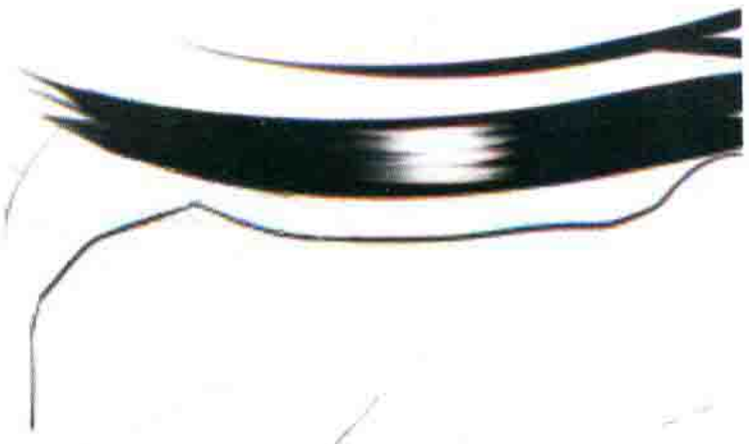


9 绘制高光。

另一种哭泣时的眼睛

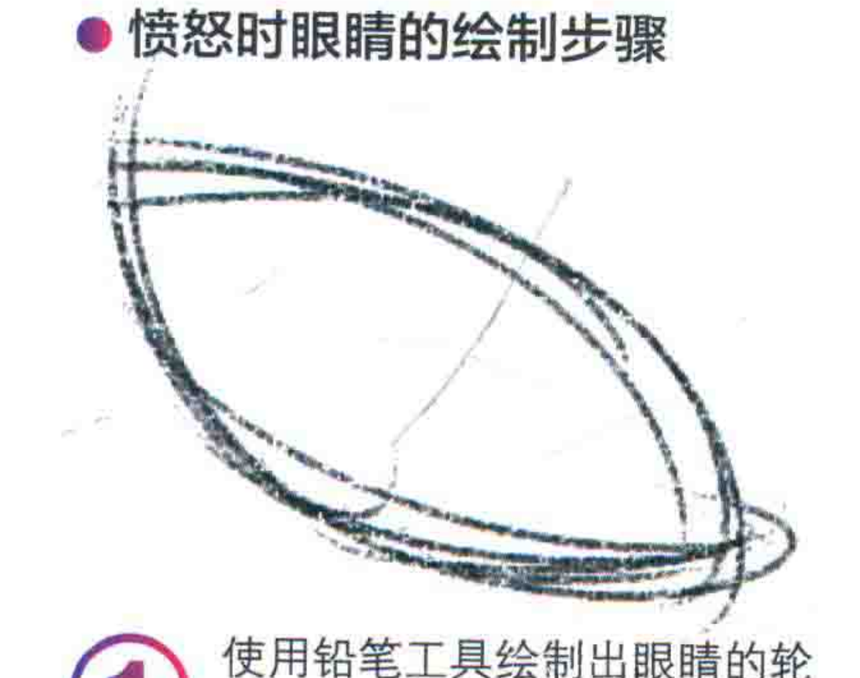
1 流泪时，眼睛也可能是闭合着的。绘制一条向下凹的弧线，向下凹的弧线可以表现出眼睛悲伤的情绪。

2 勾线的时候要注意眼泪的线条不要勾得太粗，有点断线也可以。



3 最后绘制出高光，画面更生动。

愤怒时眼睛的绘制步骤



1 使用铅笔工具绘制出眼睛的轮廓。眼睛整个的角度为外高内低，这样的角度很容易表现出愤怒的表情。

2 细化眼睛的轮廓，大体上可以用三角形去理解整个眼睛的形状。

3 绘制瞳孔部分。

4 绘制眼睛的细节，这个时候因为愤怒，角色已经皱紧眉头，可以加深对内眼角眼袋褶皱的刻画。

5 勾线。有一些皱纹比较紧密的地方，可以加粗线条或者是在线条之间排线表现立体感。

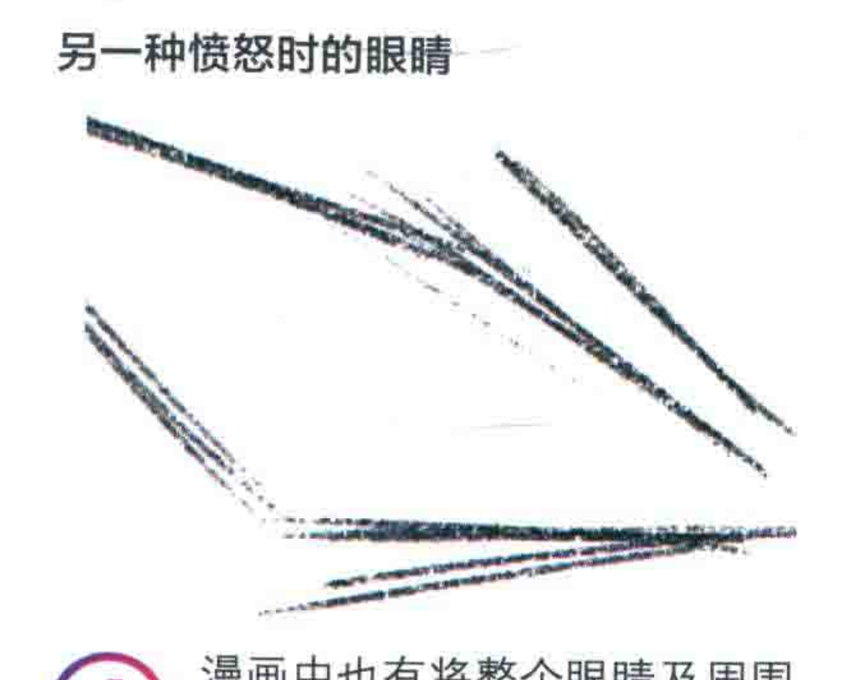
6 添加瞳孔的底色。

7 绘制反光带。

8 绘制高光点。

9 绘制高光带。

另一种愤怒时的眼睛



1 漫画中也有将整个眼睛及周围涂黑，来表现人物愤怒的方法。

2 这里需要将眼睛及周围看做一个整体，并绘制出它们的外围轮廓线。

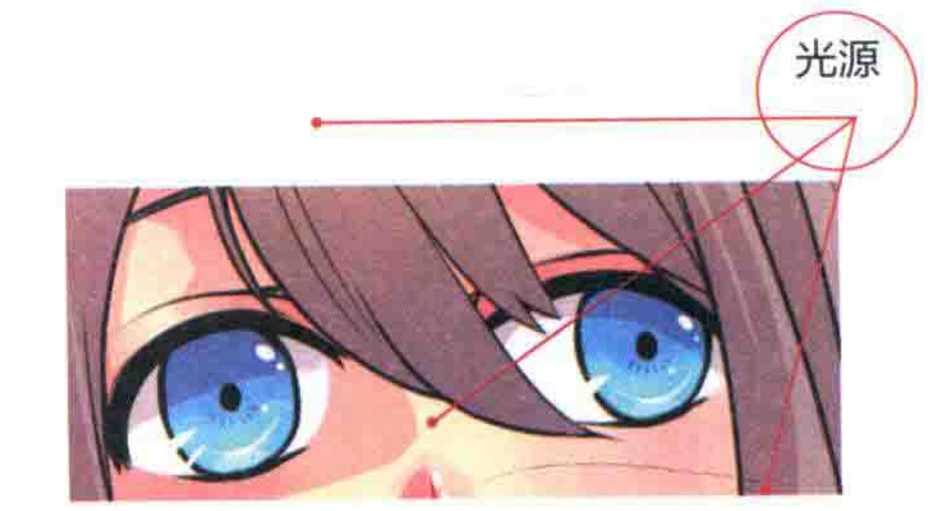
3 最后再将这个轮廓线内所有的区域涂黑就可以了。

2.2.3 眼睛的高光与阴影

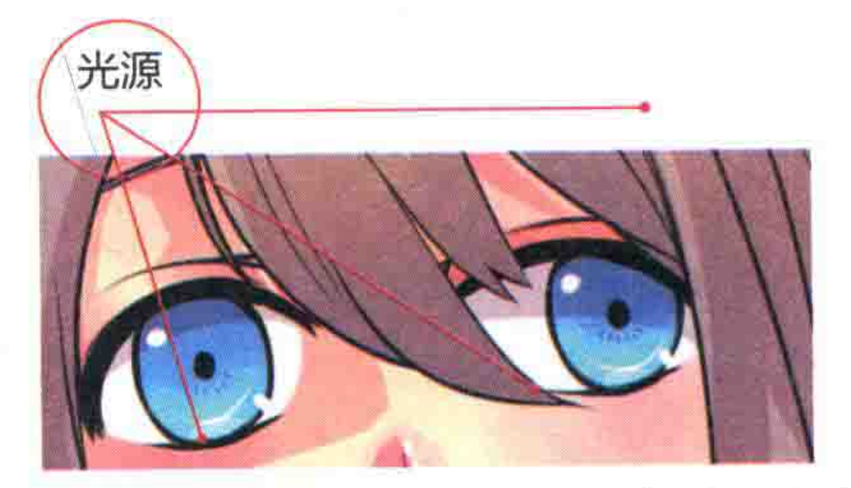
眼睛的高光和阴影是表现眼睛结构及立体感的重要元素，它们会因为眼睛形状和光影的变化而产生变化。眼睛的高光和阴影将会是画面中的点睛之笔。

● 眼睛高光与阴影的位置

眼睛高光的位置并不是随意定出来的，这是根据画面中光源的位置来确定的。意思就是说，高光的位置与整个画面中光影角度要一致，不然绘制出来的高光会失真，反而会影响画面的效果。



高光的位置完全取决于光源的位置。例如上图，光源在画面的右边，那么高光点也应该在瞳孔的右边。这样才算是一致。



当光源在画面左边的时候，高光点也应该在瞳孔的左边。

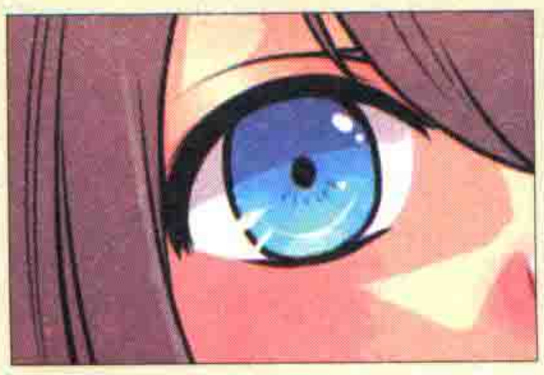
不单单只是高光受制于光源。画面中的阴影也毫无疑问受制于光源的位置。

随着光源位置的移动，眼睛阴影的位置也会发生变化。

阴影不仅仅受到光源位置的影响，同时也受到光源及环境颜色的影响。

光源颜色的改变会直接影响到阴影在眼睛中呈现的颜色。

Tips



通过修改阴影图层的图层属性可以很快捷地在眼睛及其他地方绘制阴影，不必再因为固有色不同，而绞尽脑汁来考虑阴影部分该涂什么颜色。

混合模式	正常
不透明度	100%

混合模式	阴影
不透明度	100%

只要把图层的模式从正常改成阴影，然后再选择一个灰色就可以绘制阴影了。

2.2.4 双眼的透视

● 双眼的透视之“一点透视”原理

所谓“一点透视”就是指所有的视线全部消失在一点上，就叫一点透视，是最常见的透视关系。上图中人物就是简单的一点透视关系，视线从画面右往左逐渐消失在一点上。那么越往左，物体就应该越小。眼睛当然也不例外，在这幅画面中正确的透视就是右眼比左眼小。

透视下草稿图层

透视下线稿图层

常见的错误

在实际绘图中最容易出现的错误就是未考虑到透视关系而将双眼画得一样大。

一般透视上的失误，通常都是因为过分专注于细节。绘画时一定要从整体出发，不然会出现很多比例失调的问题。

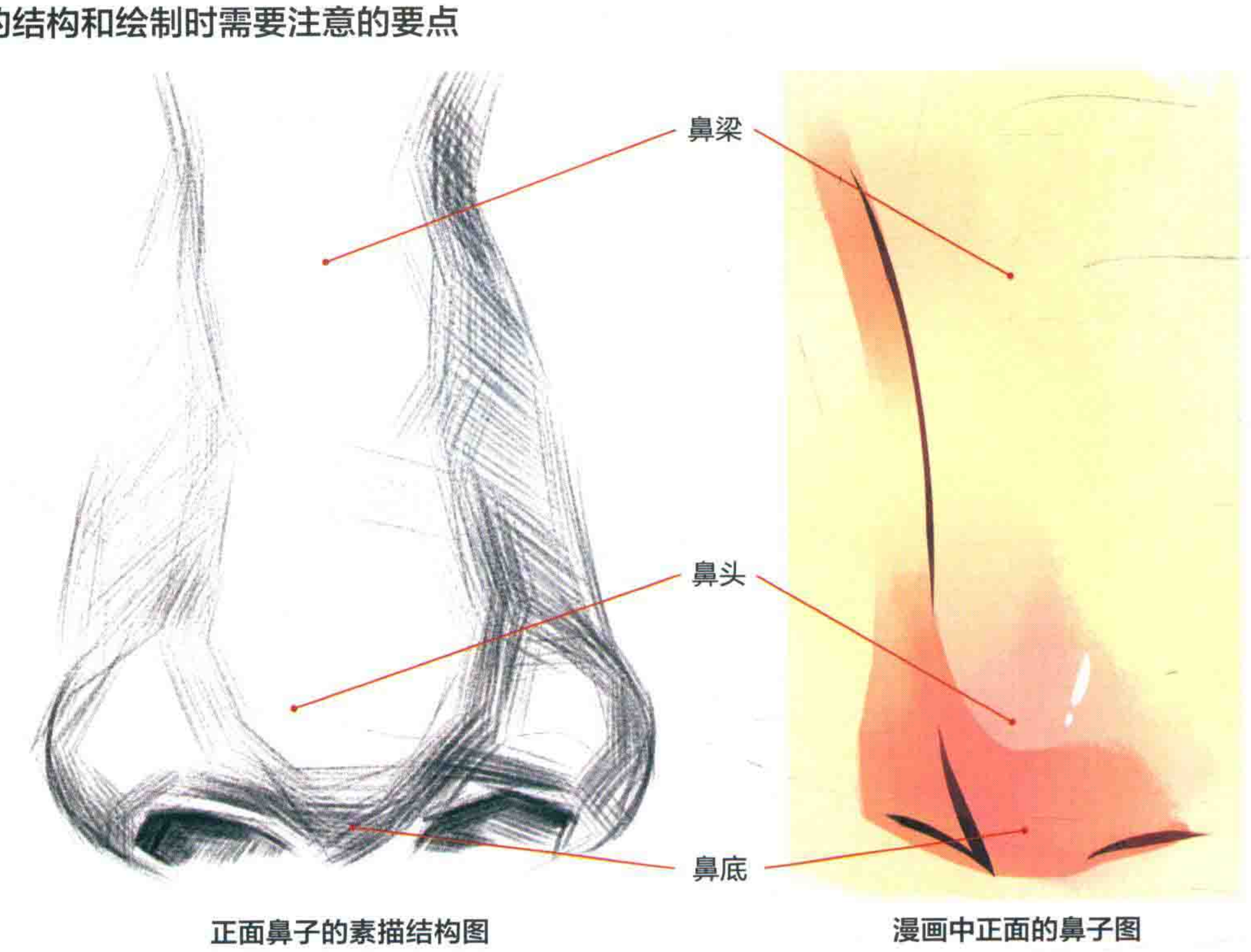
2.3 鼻子与嘴巴的画法与细节

鼻子、嘴巴和眼睛一样，是五官重要的组成部分之一。不同的绘制方法将带来丰富的人物相貌和表情变化，本节的重点就是从结构出发，掌握鼻子与嘴巴的绘制方法。

2.3.1 绘制正面的鼻子

从结构中去理解鼻梁、鼻头、鼻底三者之间的关系。

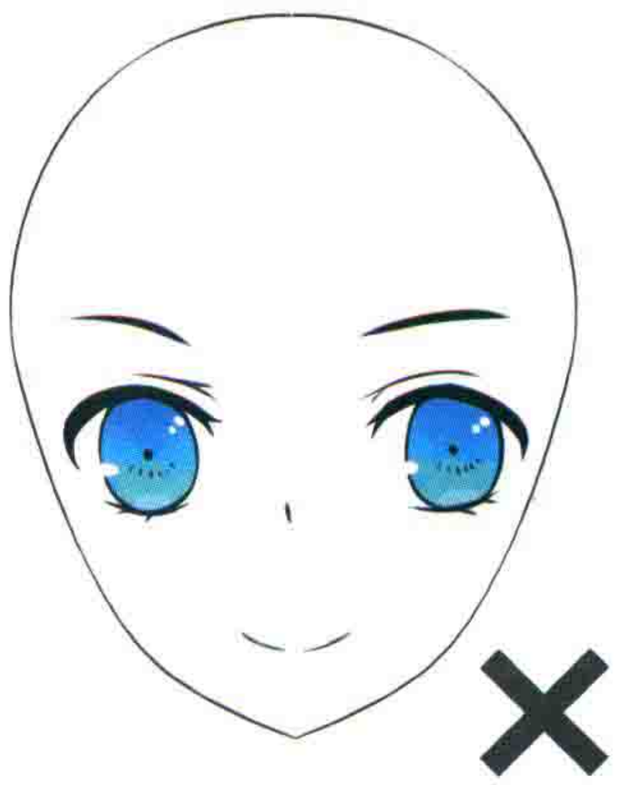
● 正面鼻子的结构和绘制时需要注意的要点



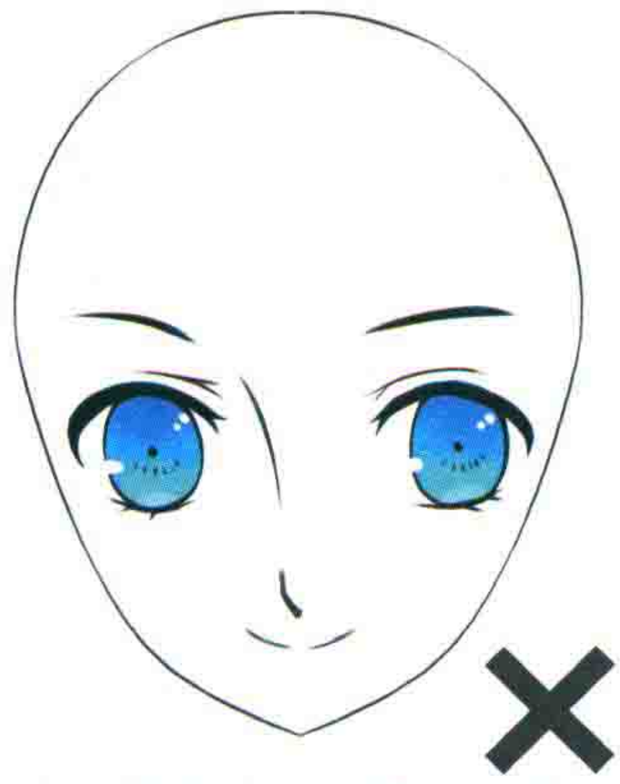
正面鼻子的素描结构图　　漫画中正面的鼻子图

从正面平视的角度来看，鼻梁是看不到的。一般在CG漫画绘制中，只绘制出一边带状的鼻梁。鼻底画得窄一点看起来会让人物更可爱一些。

常见的错误



这幅画是因为鼻子太靠上，鼻子比例失调造成的。鼻子位置太高会使鼻梁过短。



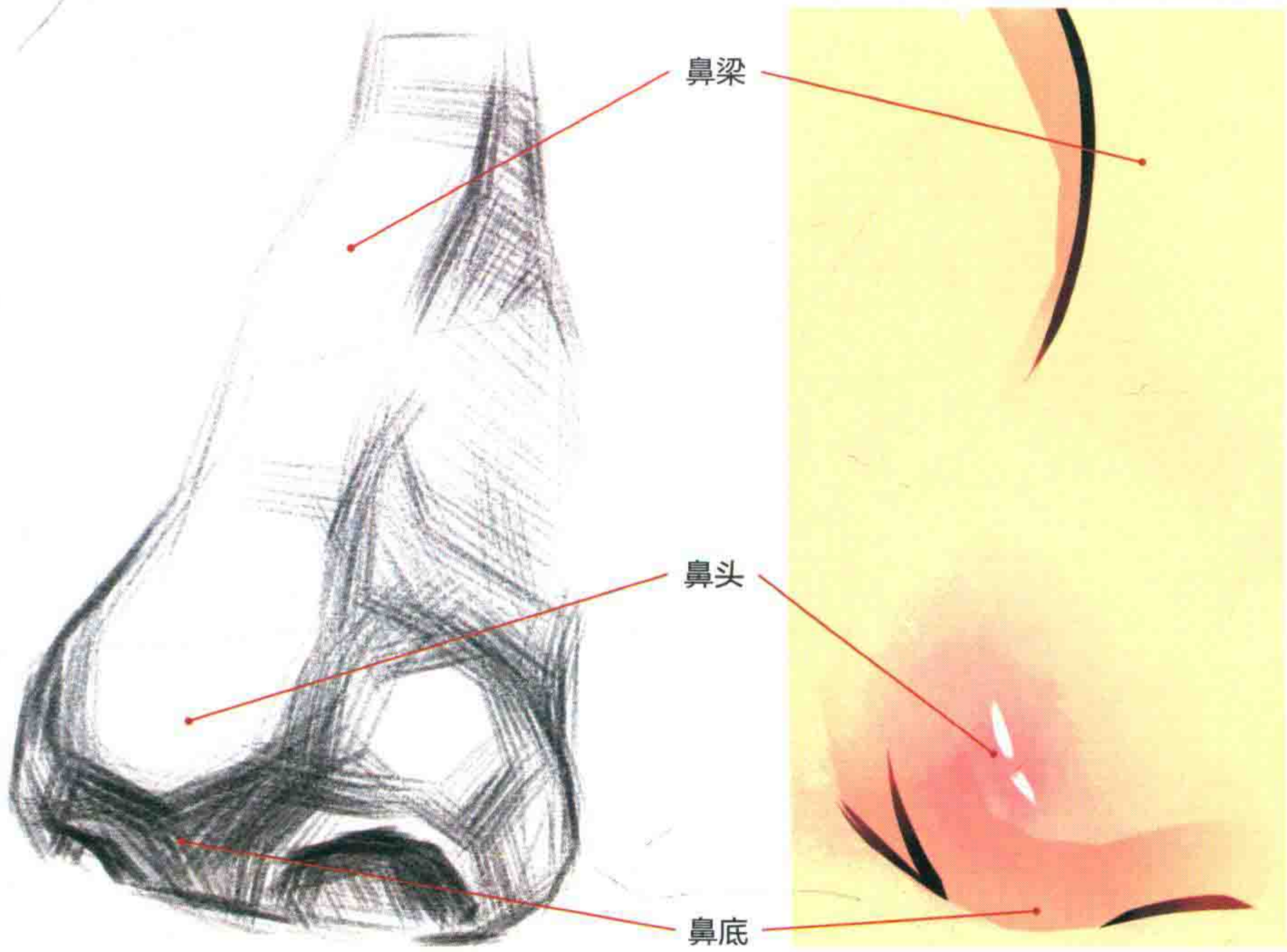
这幅画是因为鼻子太靠下，鼻梁过长，导致画面比例不协调。

绘制正面鼻子时，一定要把握好1/4人中线，确保不要因为专注局部，而丢失整体比例。

2.3.2 绘制侧面的鼻子

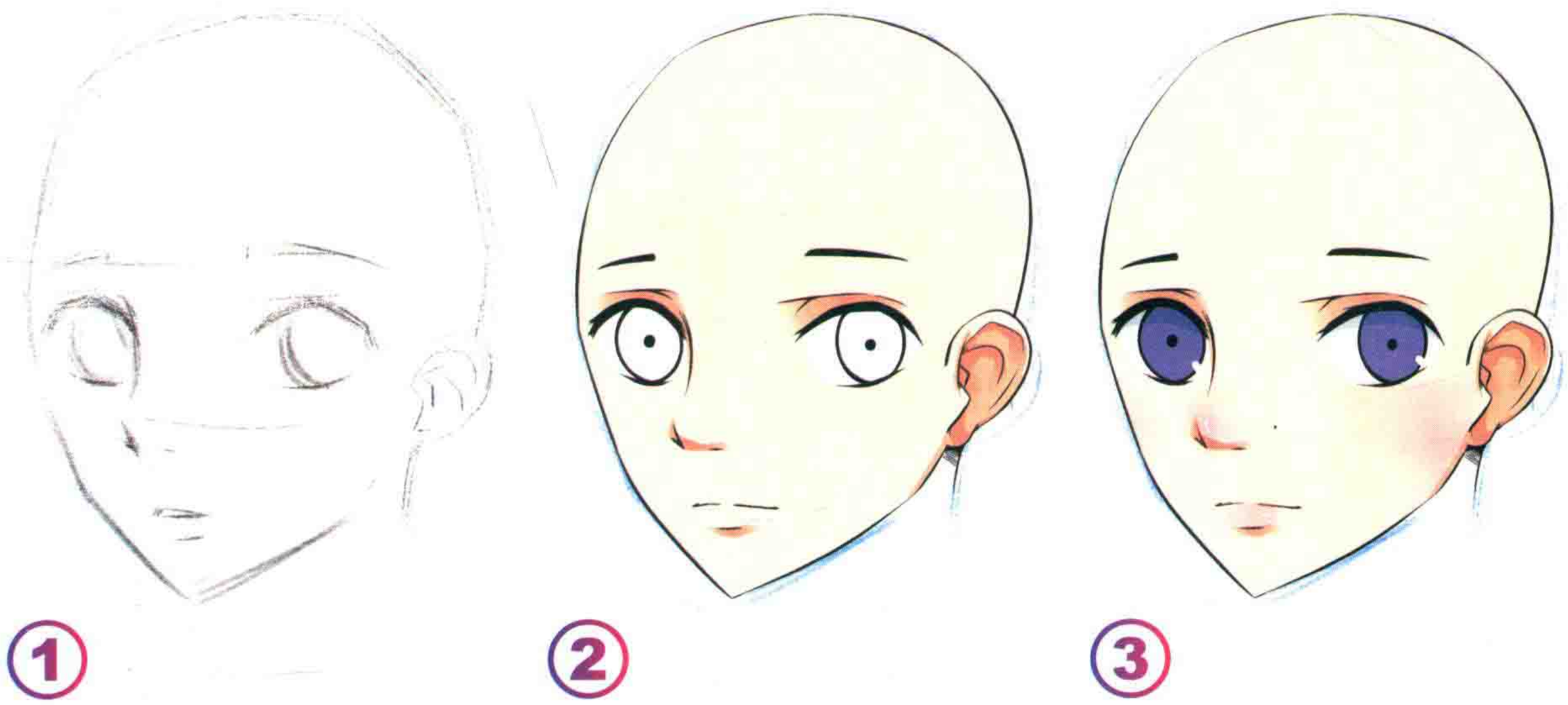
我们在学习的过程中需要从多角度去了解鼻子的构造及绘制方法。

● 侧面鼻子的结构和绘制步骤



侧面鼻子的素描结构图　　漫画中侧面的鼻子图

鼻子的绘制步骤



1

首先用铅笔工具绘制出人物面部。注意鼻子的结构，主要注意鼻梁、鼻头和鼻底的轮廓结构，这样才能让鼻子看起来比较有立体感。

2

用魔棒工具选中线稿图层，并在其下面新建一个图层，绘制出皮肤的颜色；然后新建一个阴影图层，绘制出鼻底和鼻梁的阴影，表现其立体感。鼻底可以画窄点，这样人物更好看。

3

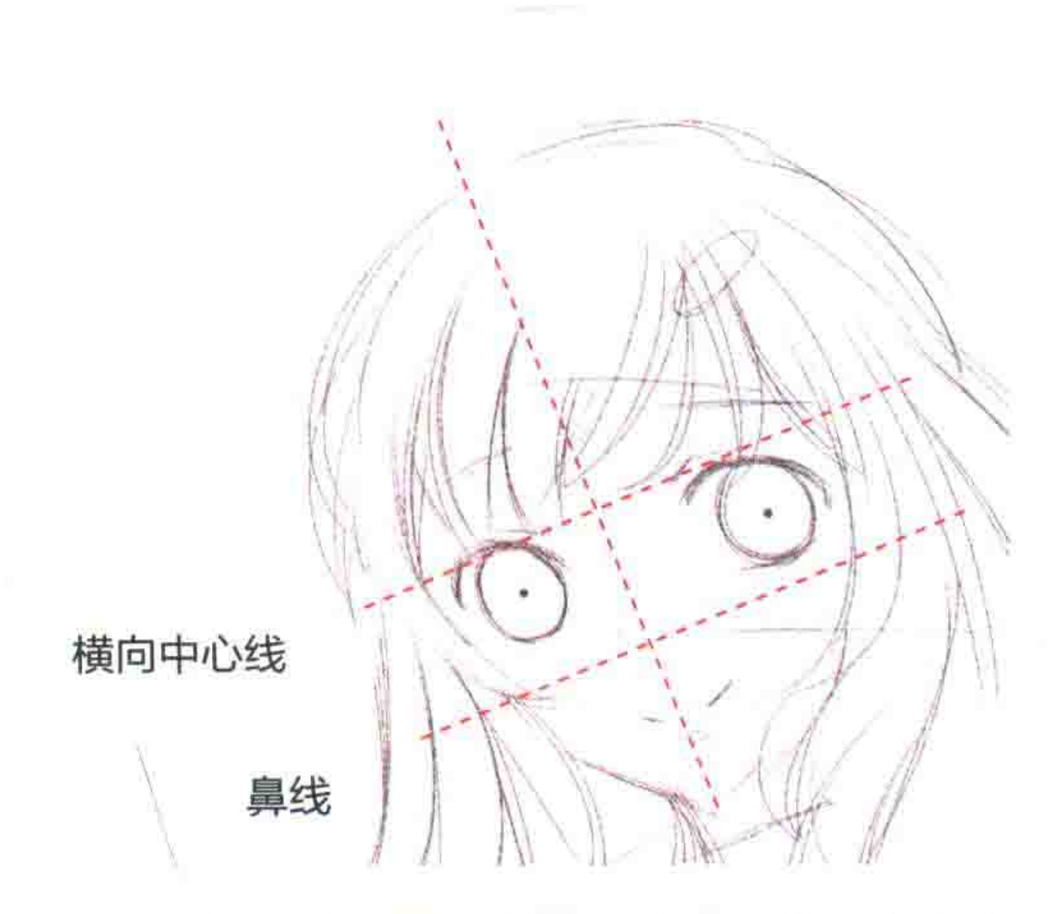
在皮肤底色图层上新建一个图层。在鼻头的位置用水彩笔工具绘制出鼻头粉嫩的颜色，让鼻子更有立体感。给眼睛添上颜色，画出阴影。最后画出高光点。

2.3.3 如何画出小巧的鼻子

小巧的鼻子适合女性角色，尤其是少女和萝莉角色。小巧的鼻子给人的感觉精致可爱，与少女的气质十分符合，所以常常可以看到女性角色鼻子的线条并不复杂。

● 小巧鼻子的位置和绘制步骤

小巧鼻子的萝莉

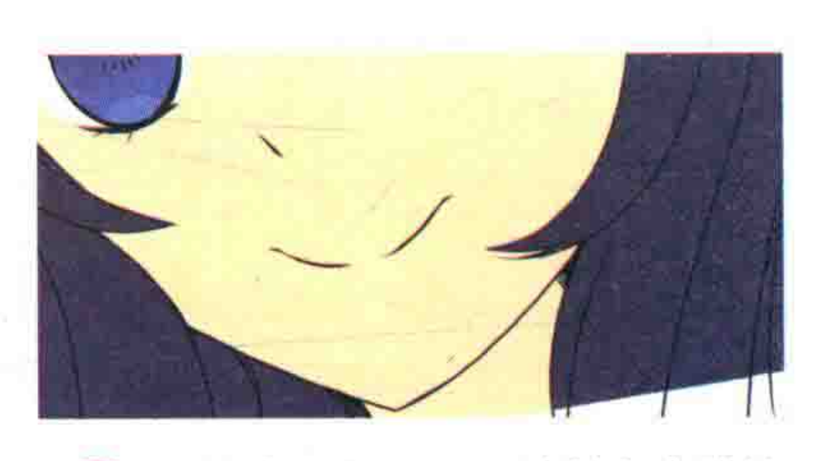


通常情况下，鼻子的位置在横向中心线到下巴的1/2处，也就是整个面部的1/4处。

一般鼻线的位置标注的是鼻尖而不是鼻底。也就是说，如果是绘制小巧鼻子，那么面部的1/4处位置就是鼻子轮廓线的位置。

1 找到面部1/4处位置后，只需要绘制一小笔就可以表现出小巧鼻子，但这一笔又不是随便画的。一般顺着人中线的走向绘制。

2 按照草稿绘制出线稿。



3 新建一个图层，绘制出皮肤的底色就可以了。

4 选择水彩笔刷，绘制出鼻头的颜色。主要以粉红色为主。

5 再新建一个图层，绘制鼻尖上的高光点。

2.3.4 挺拔鼻子的画法

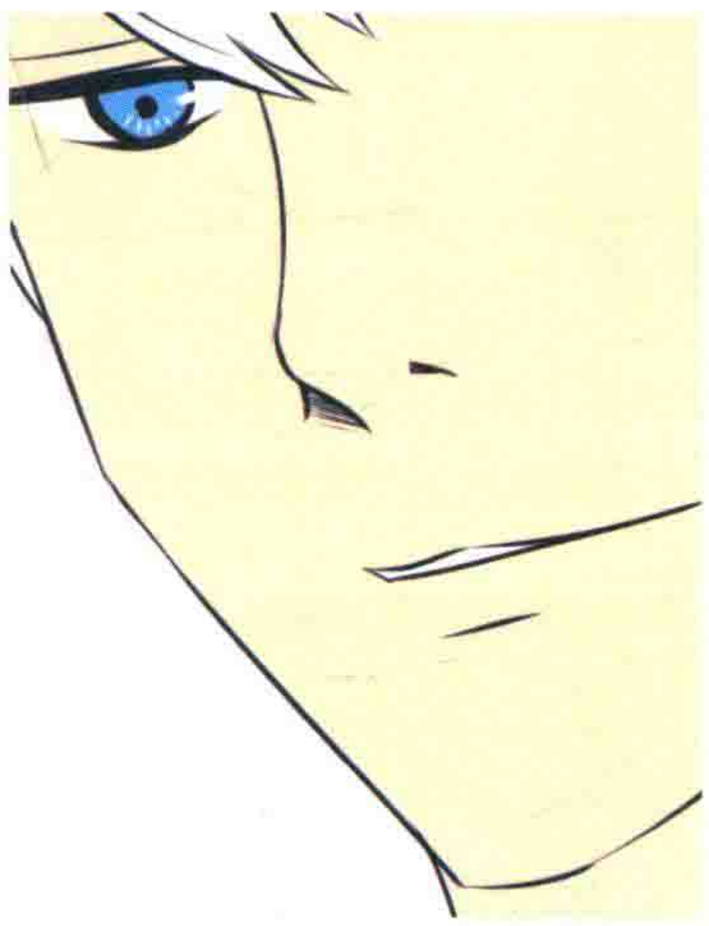
男性角色的鼻子一般比较挺拔，轮廓突出。绘制挺拔的鼻子时不仅要注意鼻子的位置，还要注意鼻子在整个面部中的比例和结构。

● 挺拔鼻子的绘制步骤

绘制挺拔鼻子最关键的在于要刻画出鼻梁，在这个阶段常会出现鼻梁长了或短了的情况。因此在画挺拔鼻子的时候，应当严格按照步骤，先绘制十字辅助线，以确保面部五官结构比例的准确性。

尤其需要注意的是，越是画风写实的作品，结构就越不能出错，不然画面会出现明显的错误。

1 确定好鼻子的位置之后，按照草稿绘制出线稿。鼻底的阴影可以加深，这样可以更加突出人物五官的立体感。



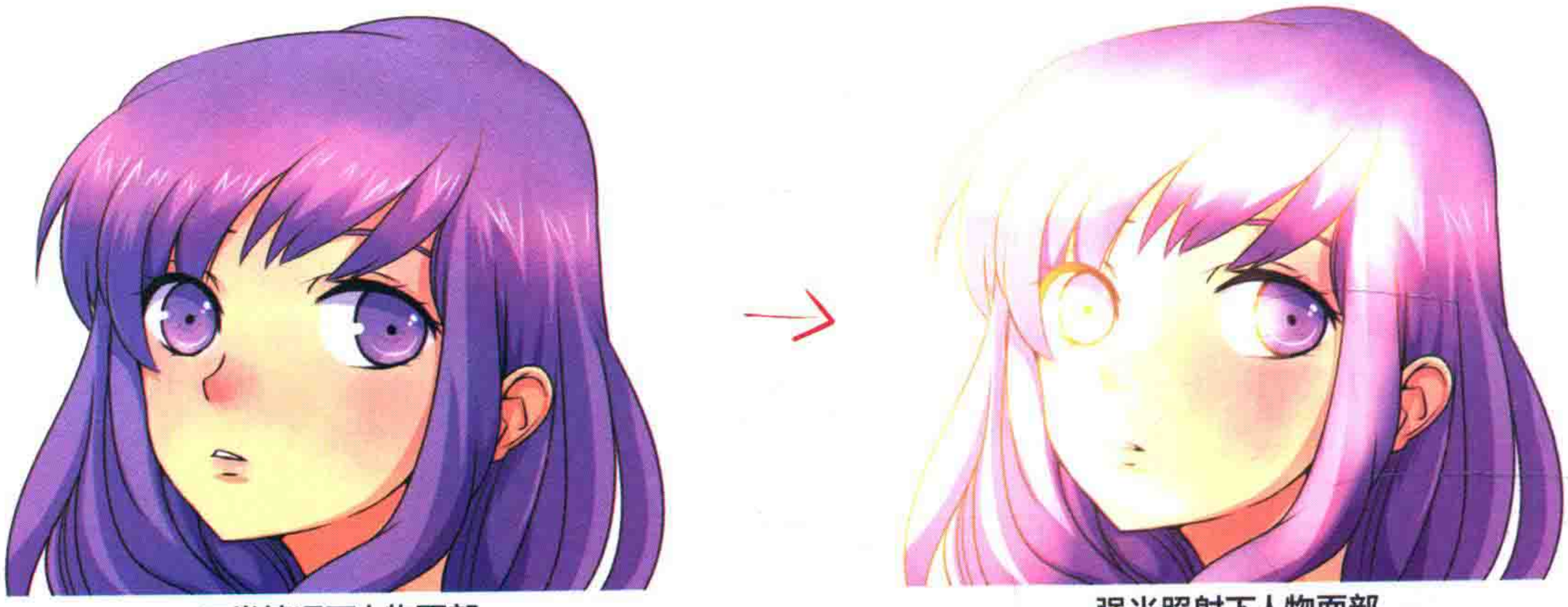
2 完成线稿之后，新建一个图层并放置于线稿图层的下方，绘制出面部皮肤的底色。

3 根据结构，新建一个阴影图层，绘制出鼻梁骨的阴影，使其更有立体感，最后再稍加一些色彩变化即可完工。

2.3.5 简化或省略鼻子

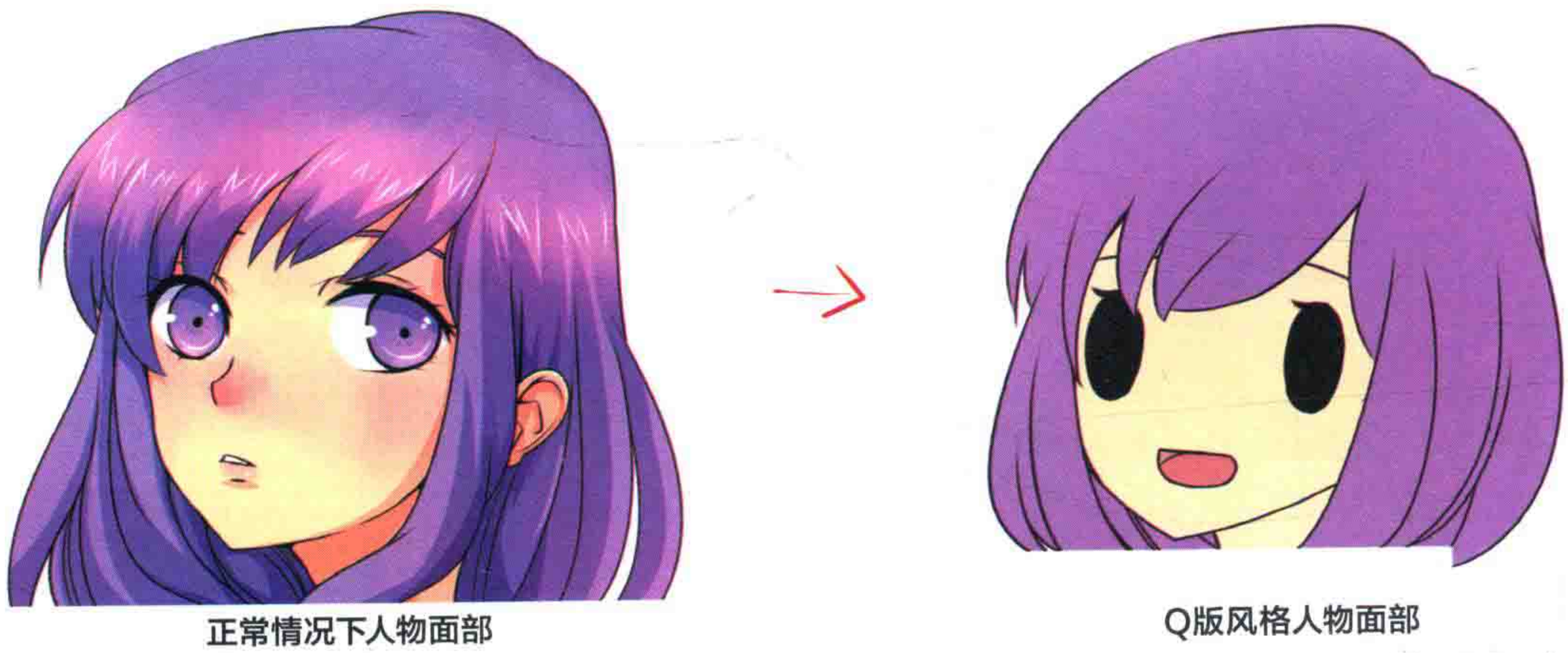
在漫画绘制中会出现鼻子被简化的情况，而Q版角色一般都直接省略鼻子。

● 鼻子被省略的情况



正常情况下人物面部　　强光照射下人物面部

CG漫画中人物的轮廓线可以因为某些原因，做出简化甚至省略。例如上图中，人物在强烈光源的照射下，轮廓线变得十分模糊。右上图是在原作品的基础上，新建了一个光源图层，光源图层的色彩遮盖了原作品中的轮廓线和底色，鼻子也因此显得十分模糊。



正常情况下人物面部　　Q版风格人物面部

Q版漫画为了使人物更加简化和可爱，舍弃了很多轮廓明显的部位。漫画中常常会因为剧情需要，角色会做出Q版人物的造型和表情。例如上图中，将原本正常状态下的角色转换成Q版人物就舍弃鼻子等部分。

Tips

混合模式	正常
不透明度	100%

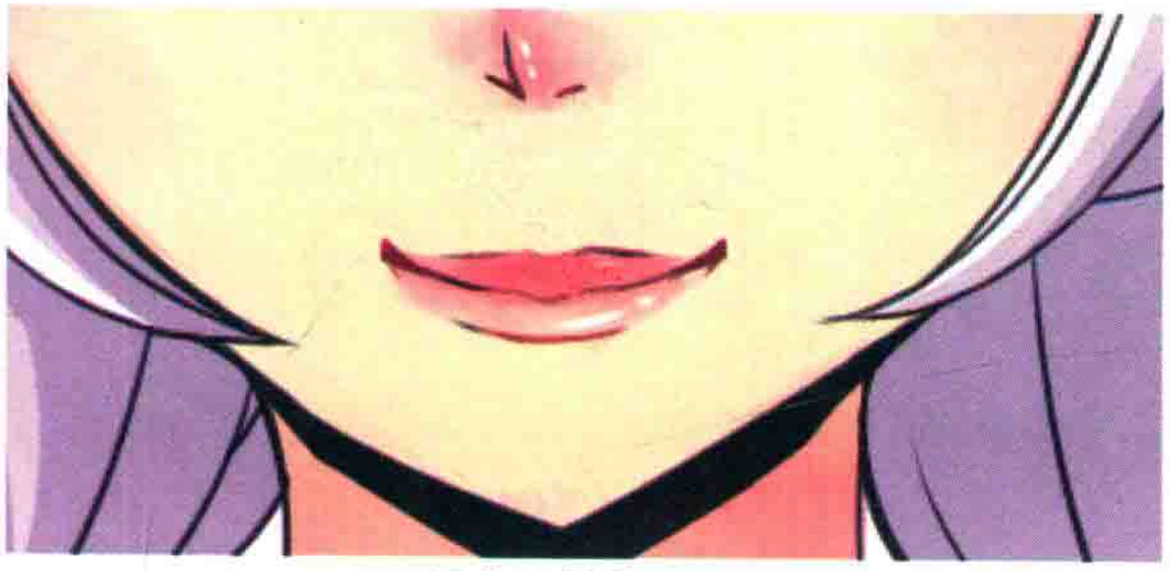
混合模式	发光
不透明度	100%

在SAI中，画出强光或者光线照射的效果并不难。只需要把图层的模式由正常改变成发光模式，就可以简单地绘制出光感效果了。

2.3.6 嘴巴的构造

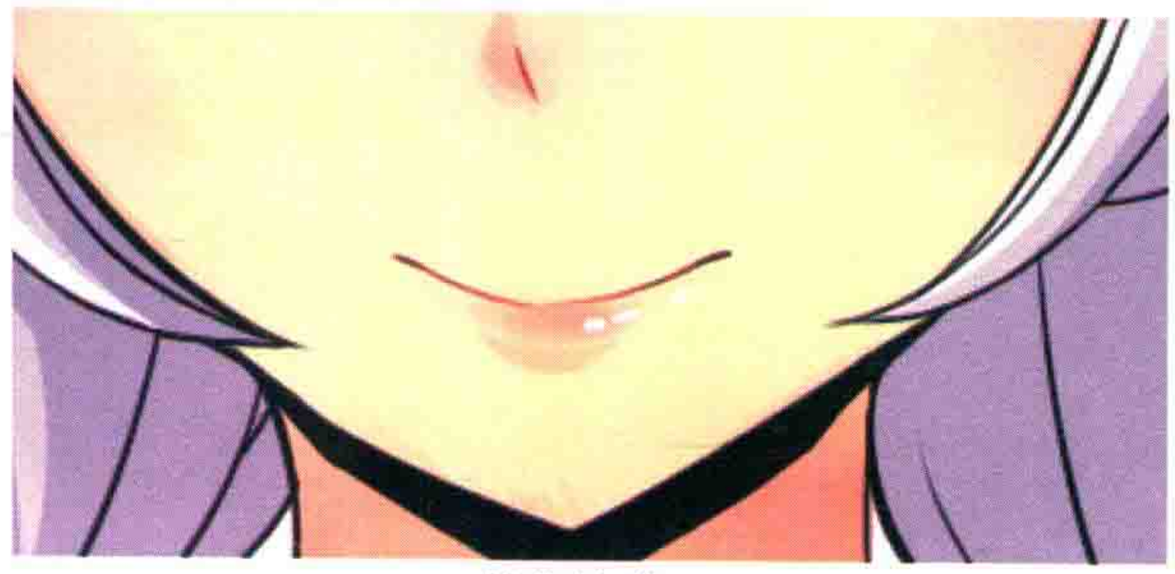
很多漫画作品中，嘴巴一直都是处于被简化的部位，在鼻子和下巴之间画出一条线就是嘴巴了，但嘴巴同样有着复杂的构造。一条缝的表现方法只是嘴巴闭合时的样子，嘴巴也有张开的时候。

● 嘴巴的不同画法



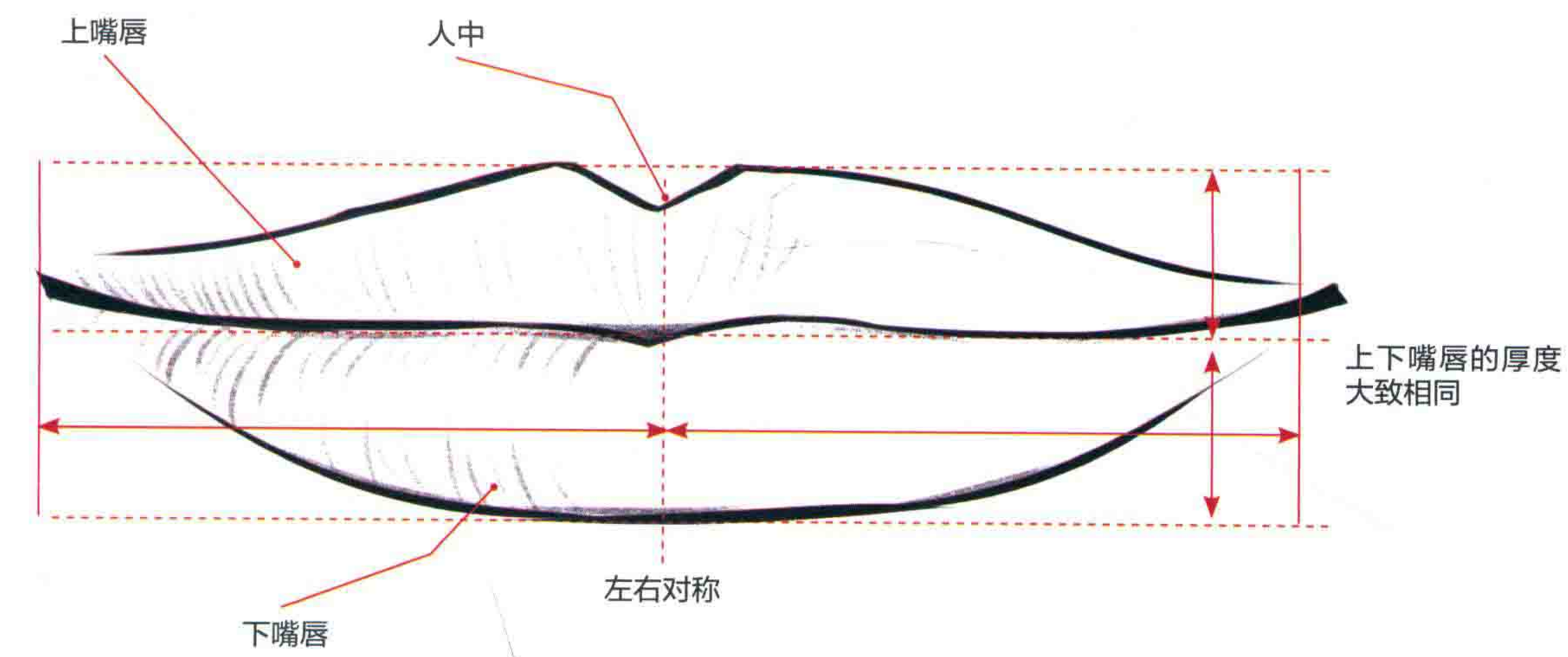
写实风格的嘴巴

画出嘴唇的轮廓，嘴巴的存在感提高了。即便是嘴巴本身很小，但立体感的轮廓也是非常引人注意的。

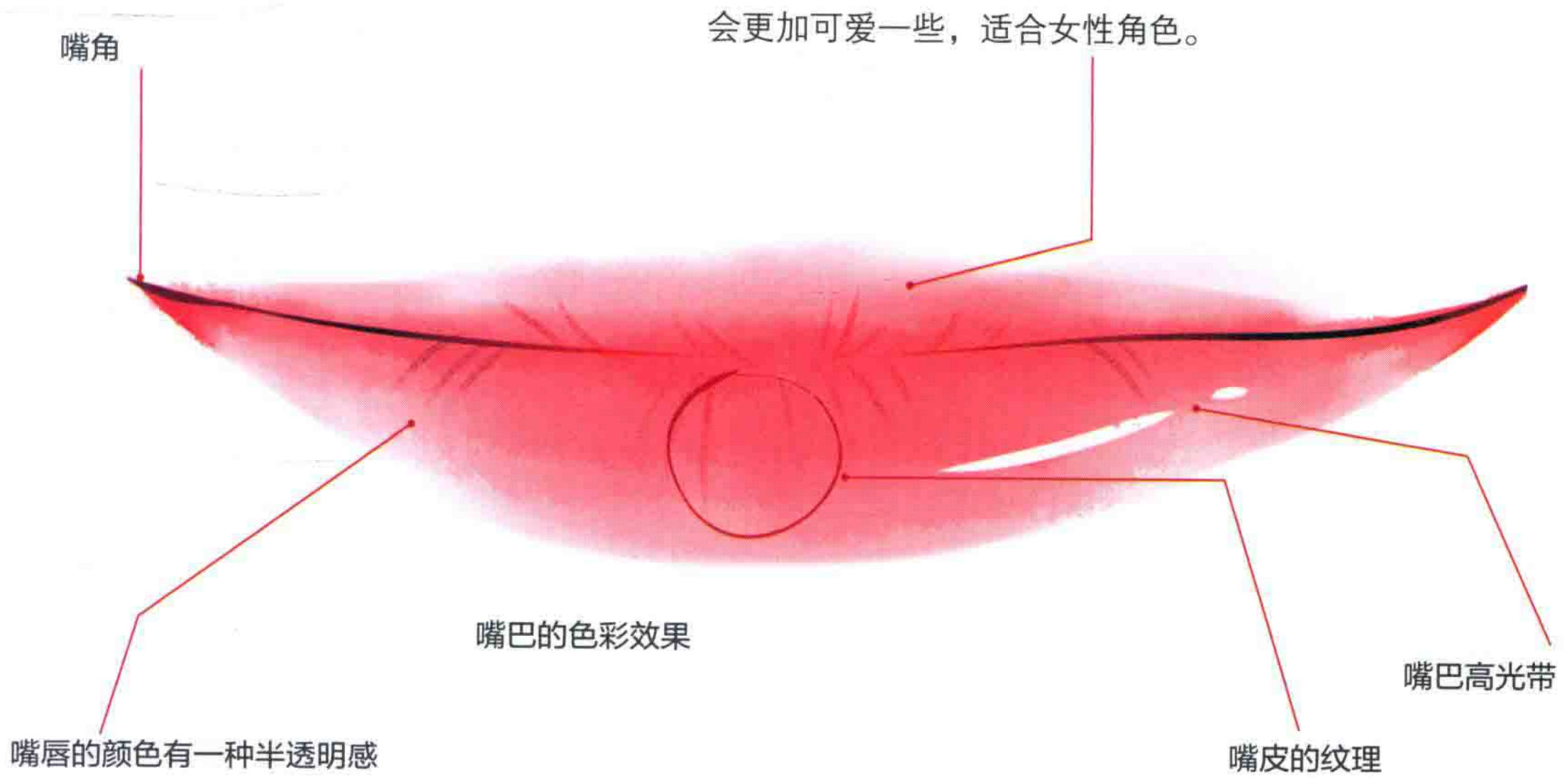


简化的嘴巴

通常情况下，嘴唇的表现被省略了。



上色时，上嘴皮可以画得窄一些，这样的嘴唇会更加可爱一些，适合女性角色。

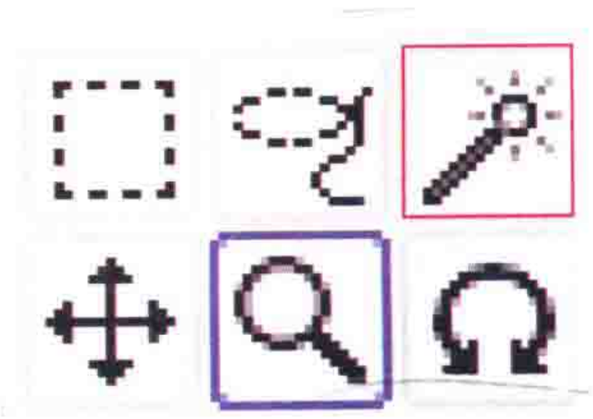


2.3.7 不同的嘴巴

嘴巴有着很多种造型，能使人物的表情更加丰富。下面来学习不同形状嘴巴的画法。

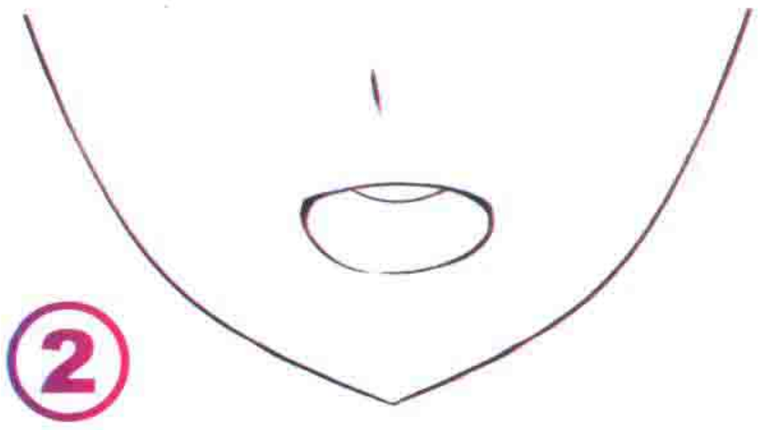
● 开心笑的嘴巴

开心笑的嘴巴

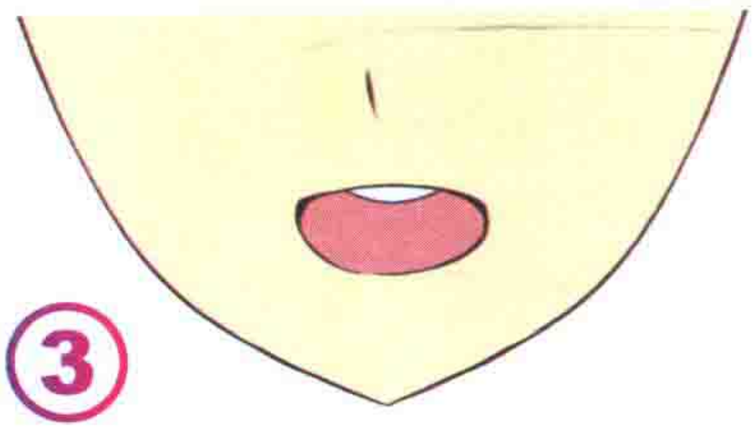


主要使用的笔刷和工具

① 先用铅笔工具打草稿，绘制嘴巴的基本造型和光影关系。

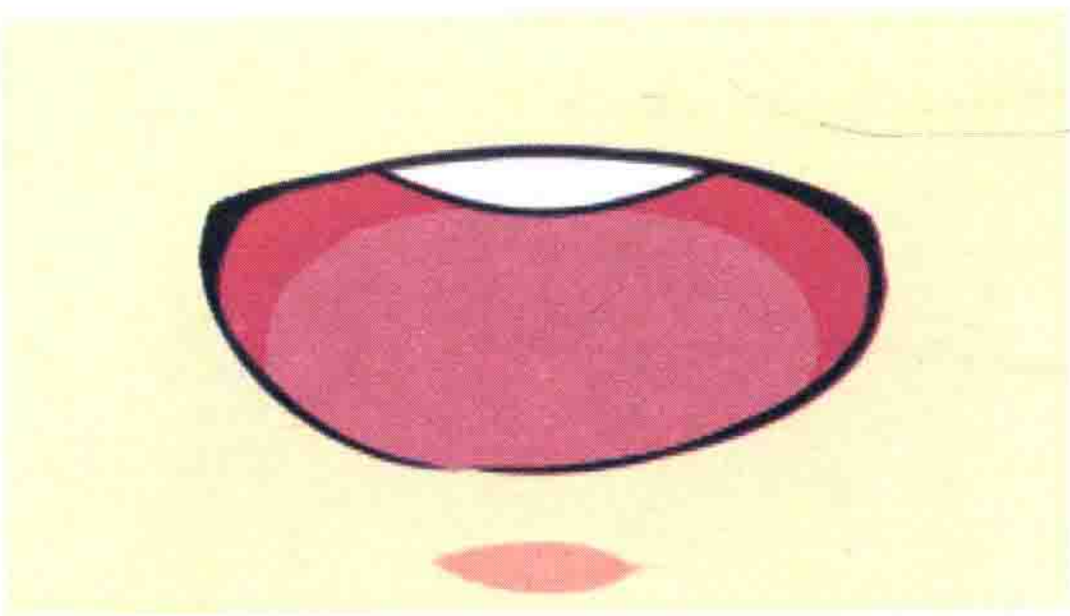


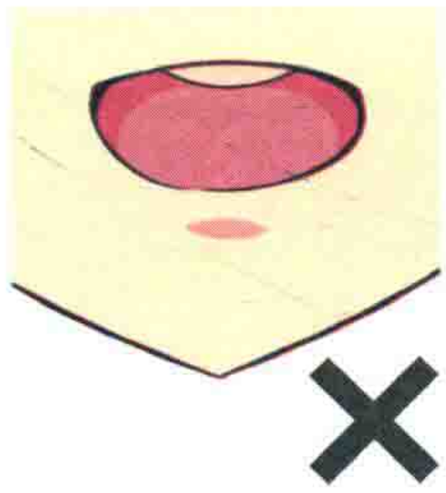
② 在草稿的图层上新建一个图层，按照草稿的线条，绘制出嘴巴的线稿。



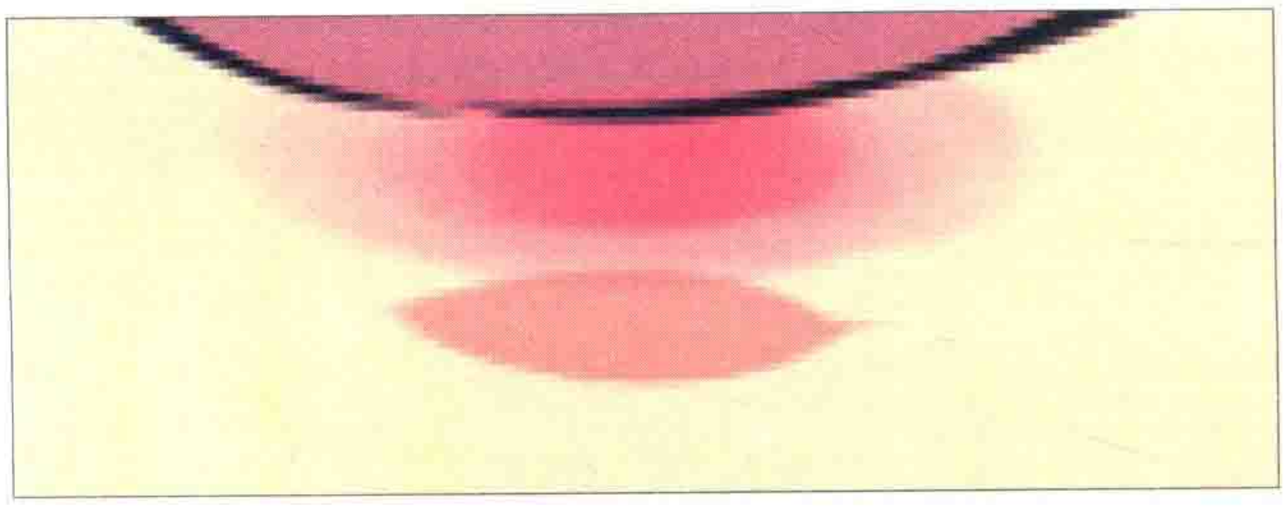
③ 用魔棒工具选中线稿图层中嘴巴的内部区域，并在线稿图层下新建一个图层，填充嘴巴的底色。

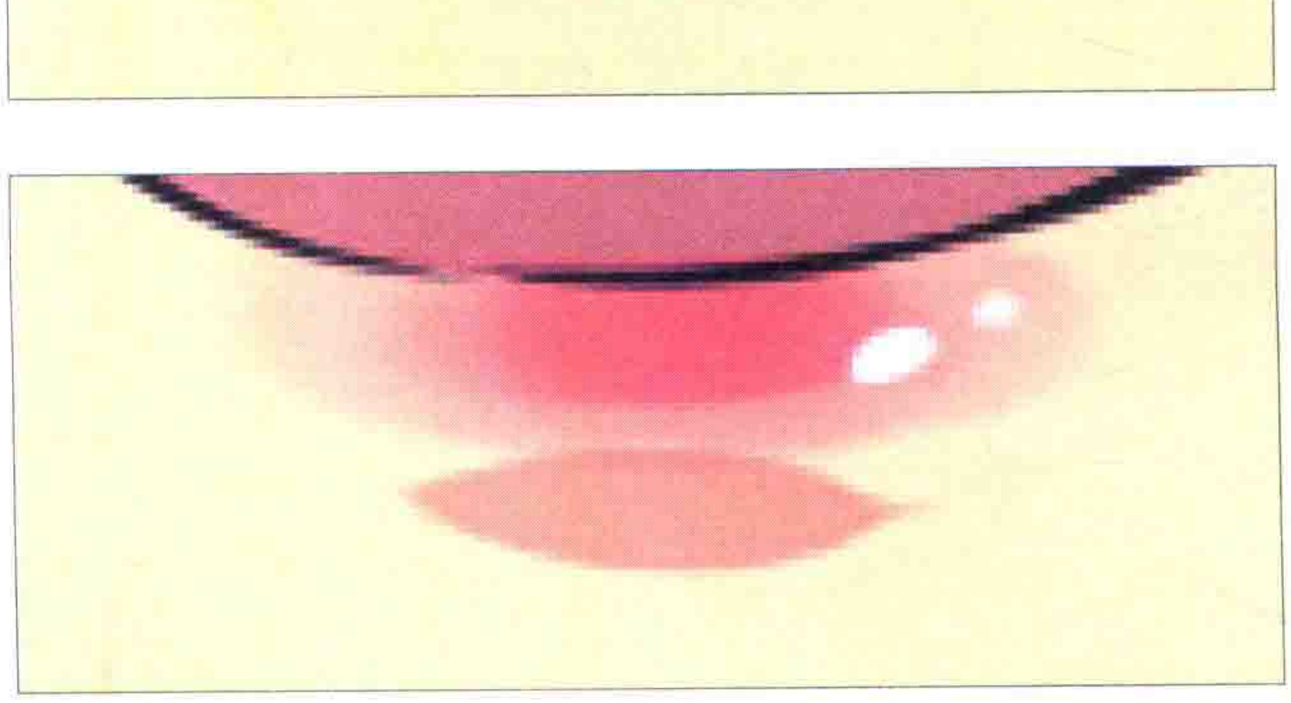
④ 在底色图层上新建一个图层，将图层的属性改变成阴影，然后绘制出口腔内的阴影部分。

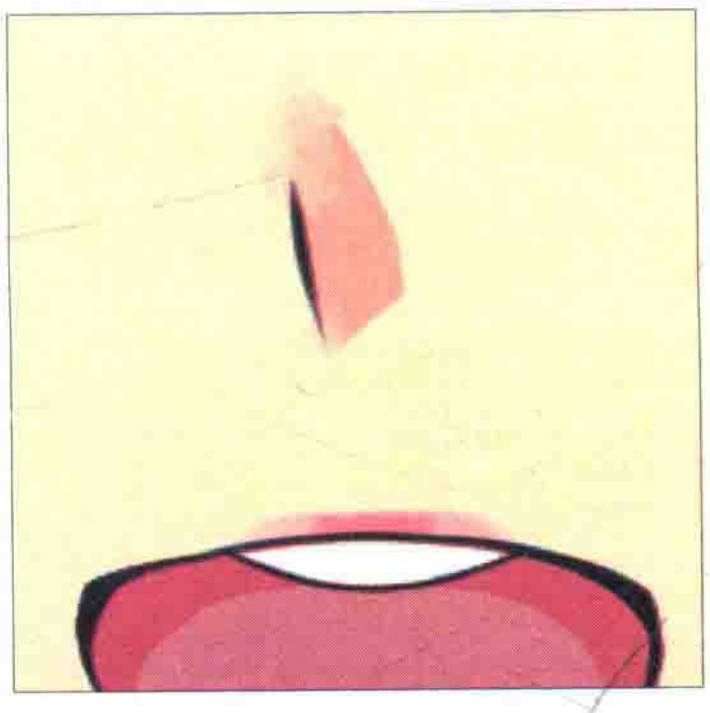




这里需要注意的是牙齿和舌头是有一定距离的，所以在绘制口腔内舌头深处阴影部分时，牙齿不能被画上阴影，这样会使嘴巴内部失去原有的立体感。

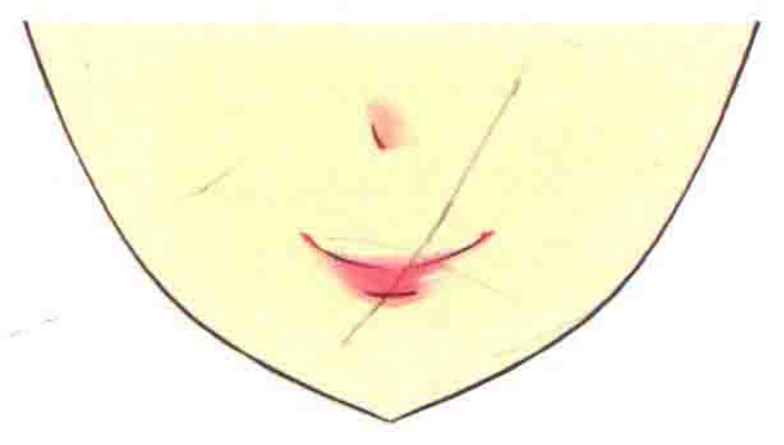




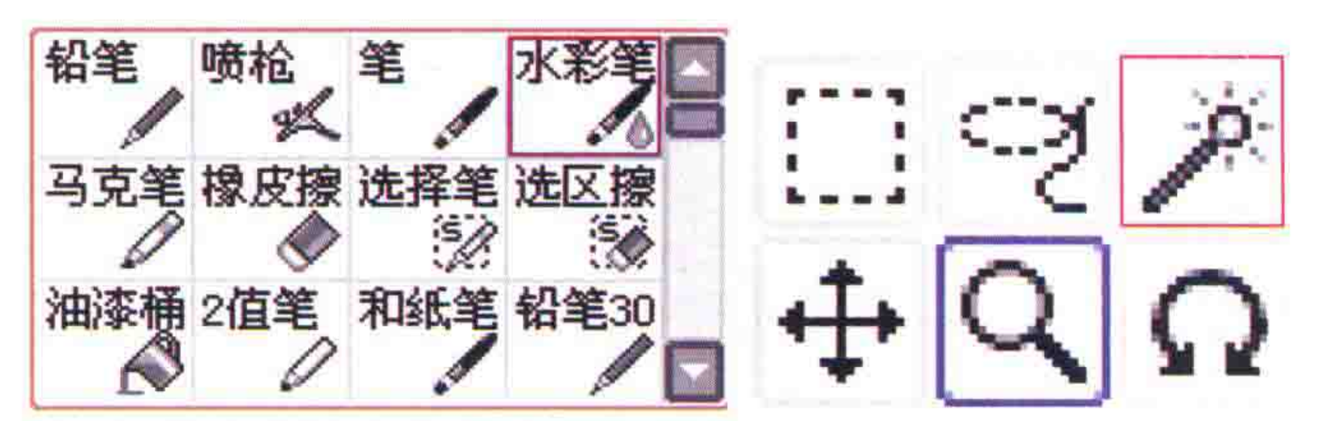


⑤ 画好嘴巴的阴影后，使用水彩笔工具，将嘴巴的上下嘴唇表现出来。需要注意的是，颜色不可以太深，也不可以太艳丽。

腼腆笑的嘴巴



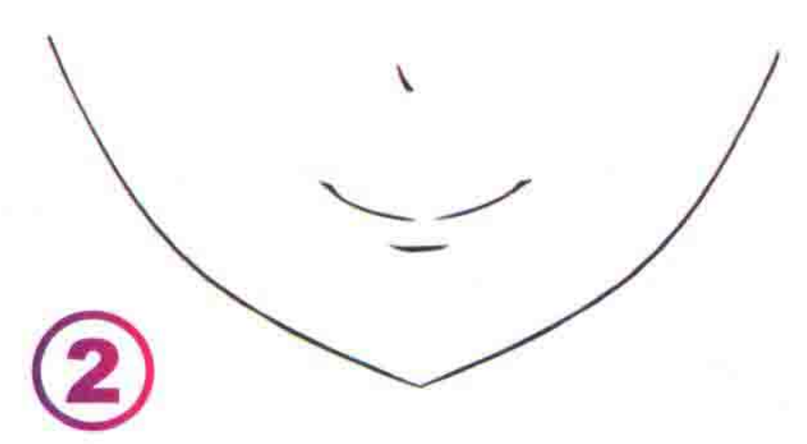
腼腆笑的嘴巴



主要使用的笔刷和工具

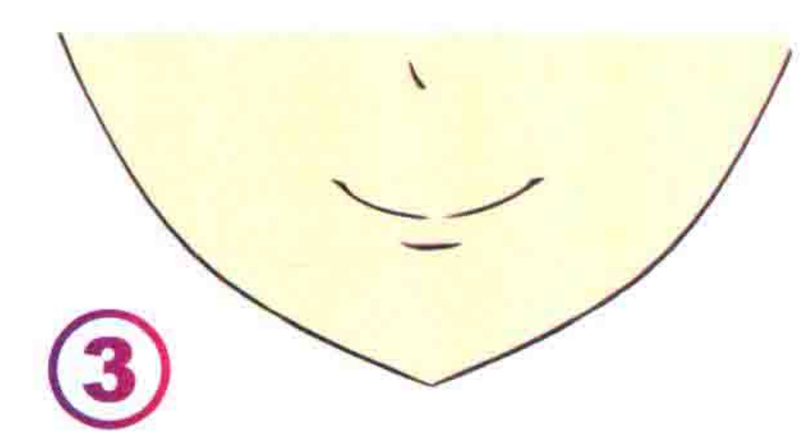
1

先用铅笔工具绘制草稿，绘制嘴巴的基本造型和光影关系。



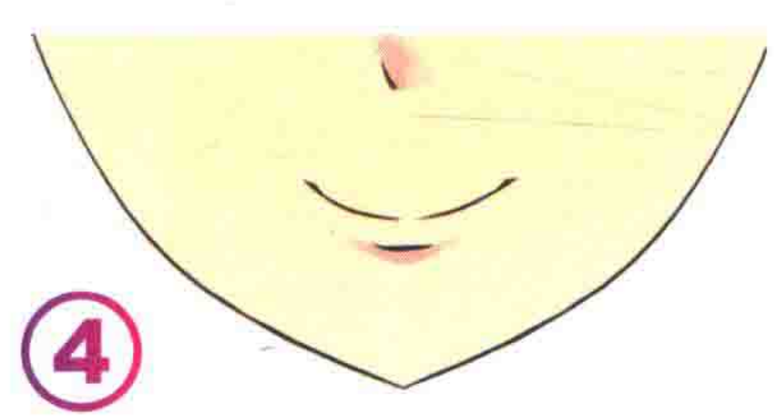
2

在草稿的图层上新建一个图层，按照草稿的线条，绘制出嘴巴的线稿。嘴巴因为是闭合着的，所以嘴唇之间的线条不可以太粗。



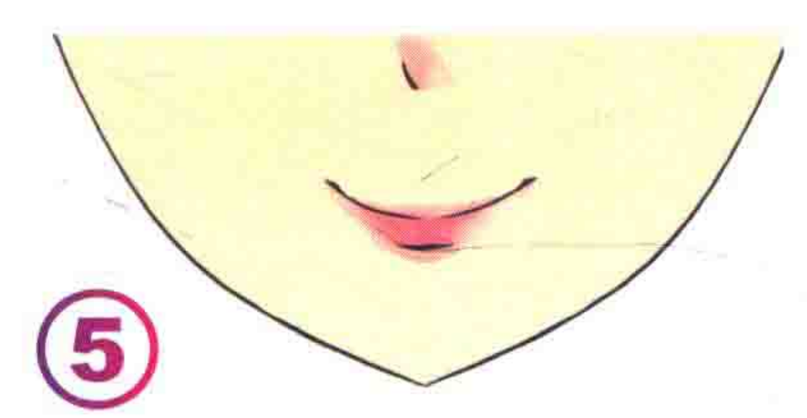
3

用魔棒工具选择线稿图层，并在下面新建一个图层，绘制皮肤的底色。



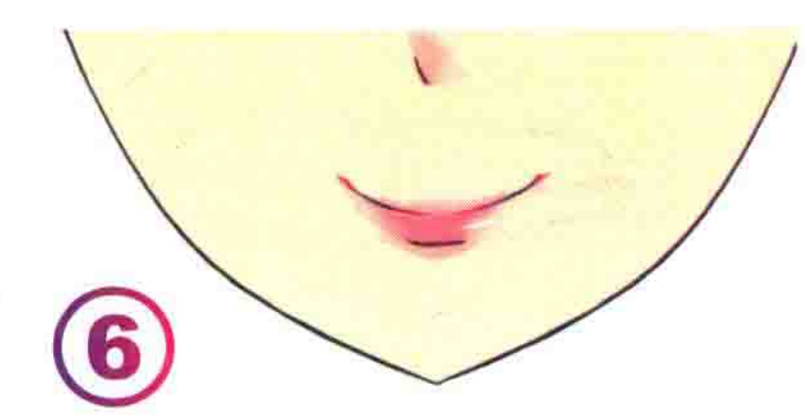
4

在底色图层上新建一个阴影图层，并绘制出嘴唇下方的阴影。



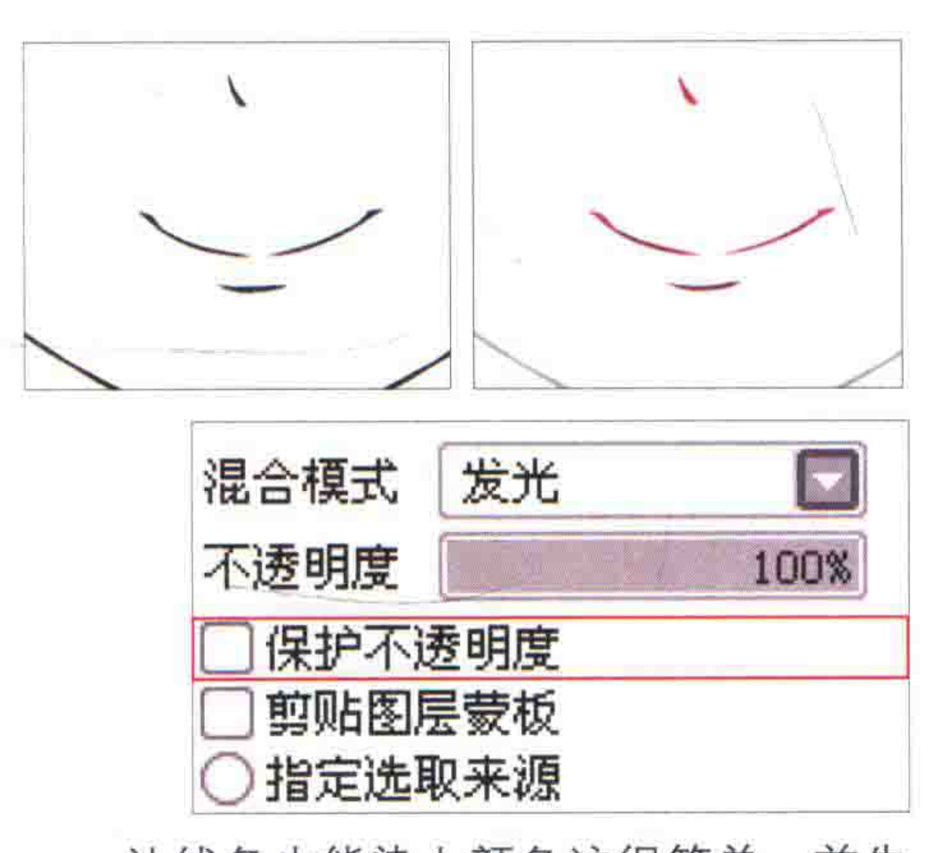
5

用水彩笔工具画出下嘴唇的颜色。上嘴唇略微稍带一点颜色就可以了。不要把上嘴唇画得太宽。



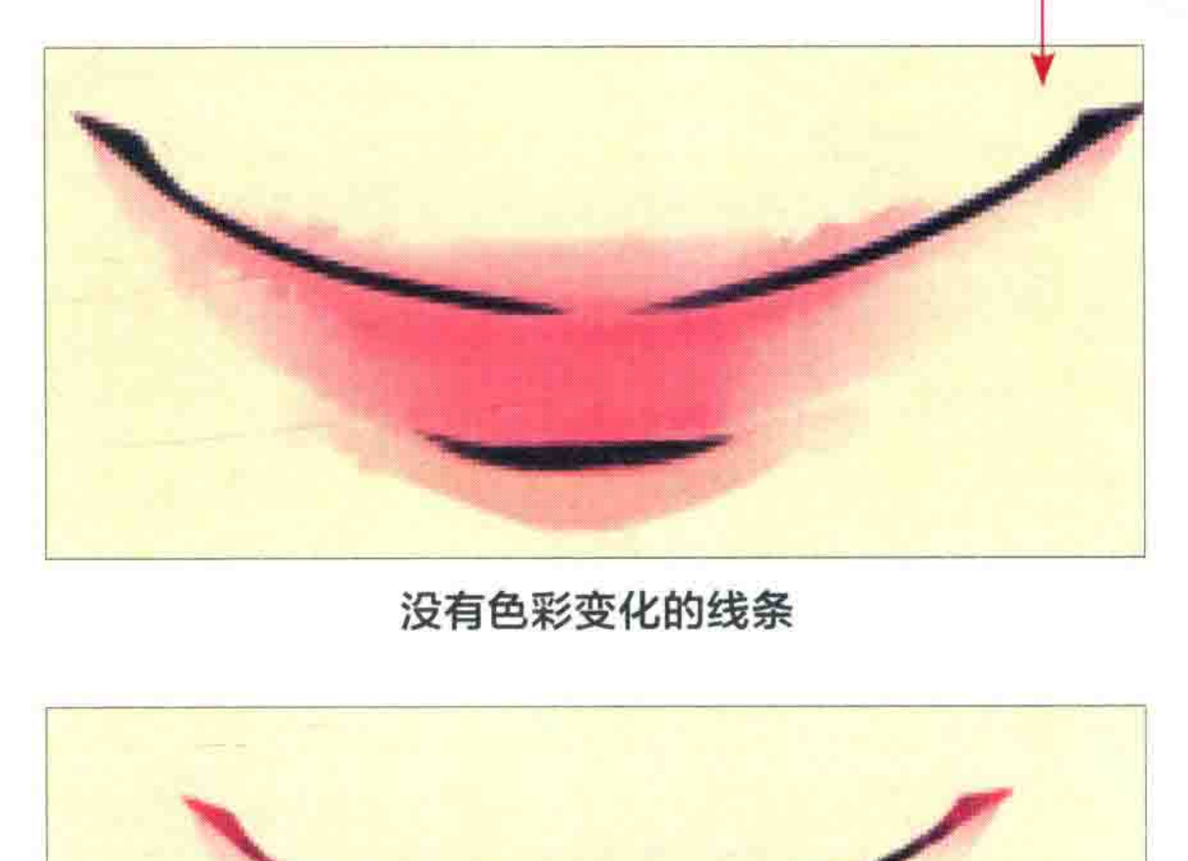
6

最后在下嘴唇的右侧画上一段高光带，这个嘴巴的造型就算完成了。



让线条也能染上颜色这很简单。首先找到线稿图层，在线稿图层的图层属性中选中“保护不透明度”。这样，只有线条上能画上颜色，不用担心画出边了。

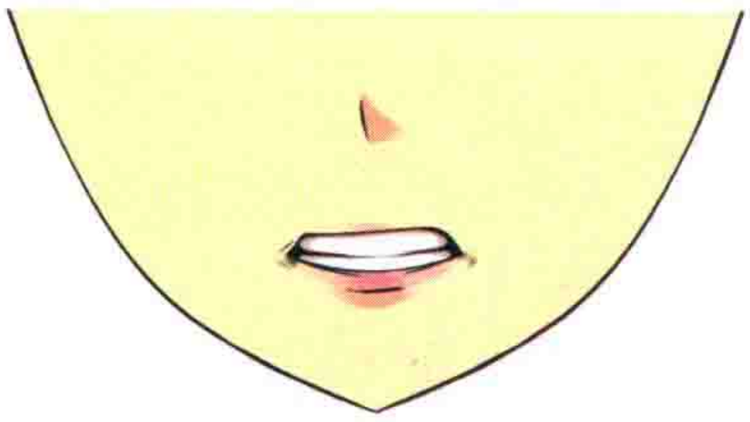
之后只需要用水彩笔工具，慢慢地画出渐变就可以了。



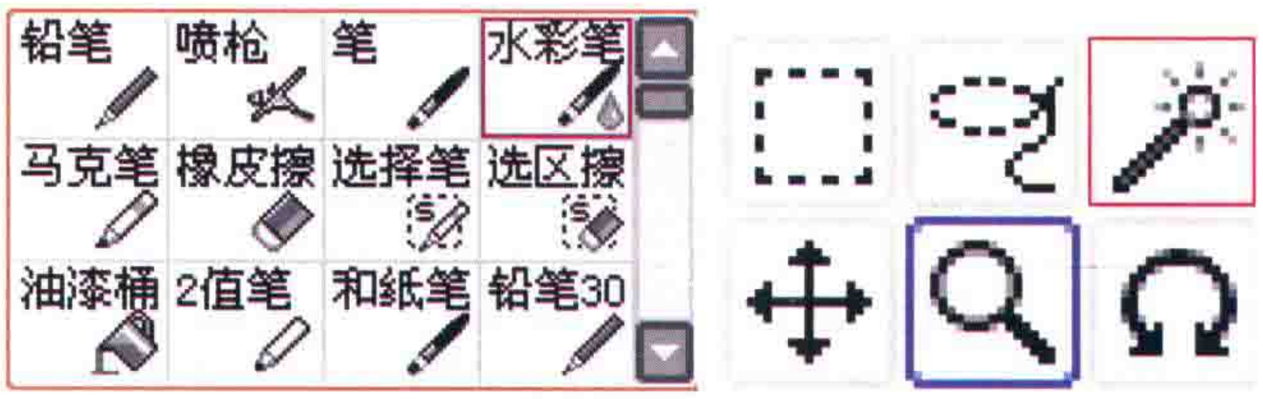
没有色彩变化的线条

有色彩变化的线条

愤怒时的嘴巴



愤怒时的嘴巴



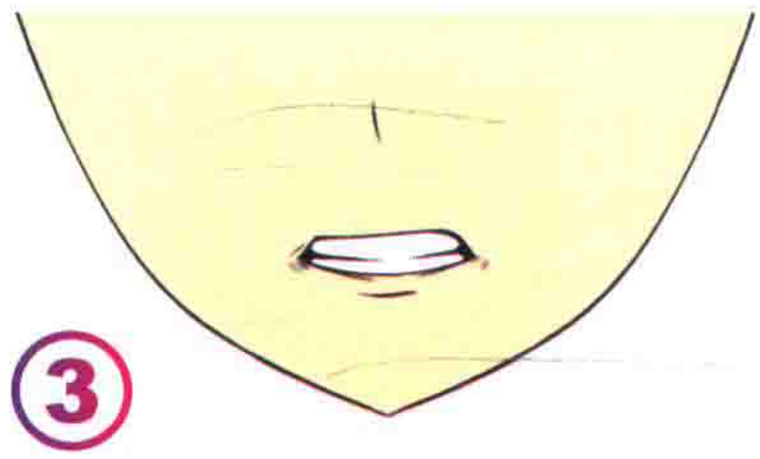
主要使用的笔刷和工具

1

先用铅笔工具打草稿，绘制基本造型和光影关系。

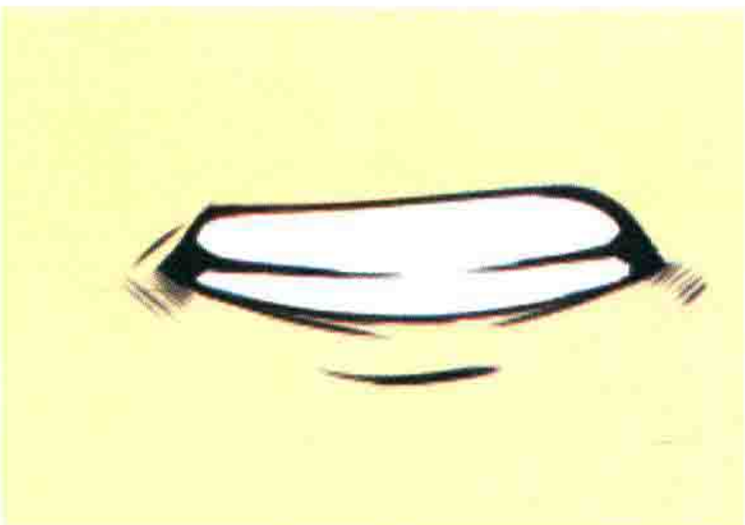
2

在草稿的图层上新建一个图层，按照草稿的线条，绘制出嘴巴的线稿。



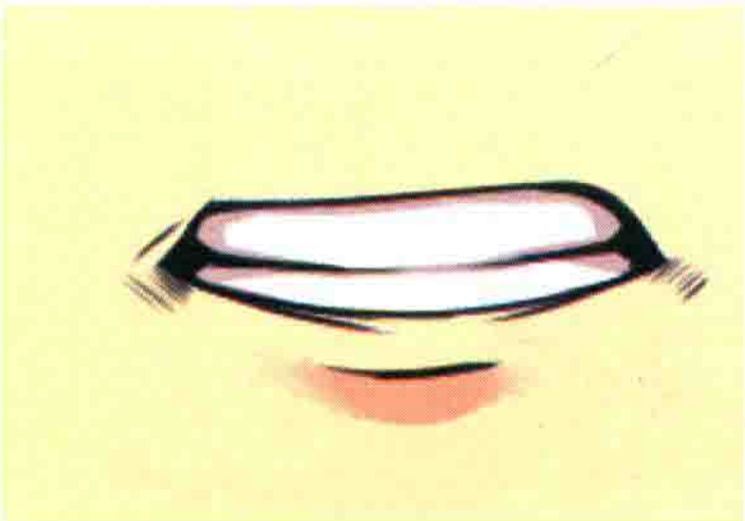
3

用魔棒工具选择线稿图层，并在下面新建一个图层，绘制皮肤的底色。



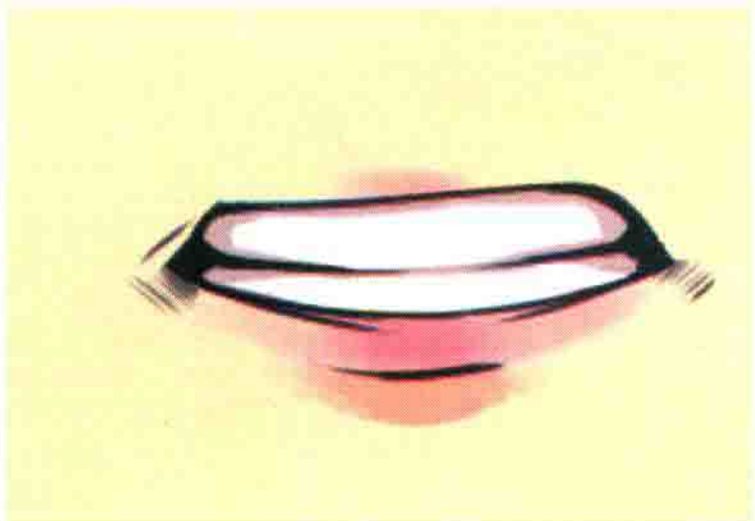
为了更加深入刻画人在愤怒时咬牙切齿的表情，随意在嘴角边上画出一些排线，这样可以表现嘴角肌肉的紧张程度，从而提升愤怒的感觉。

嘴角上的排线，也可以是战斗时留下的血迹，这样会使表情更加生动。



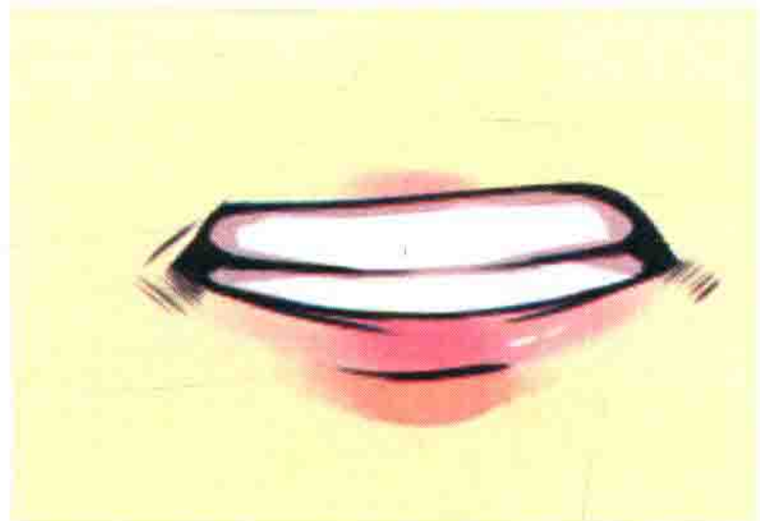
4

在底色图层上新建一个阴影图层，并绘制出嘴唇下方的阴影。



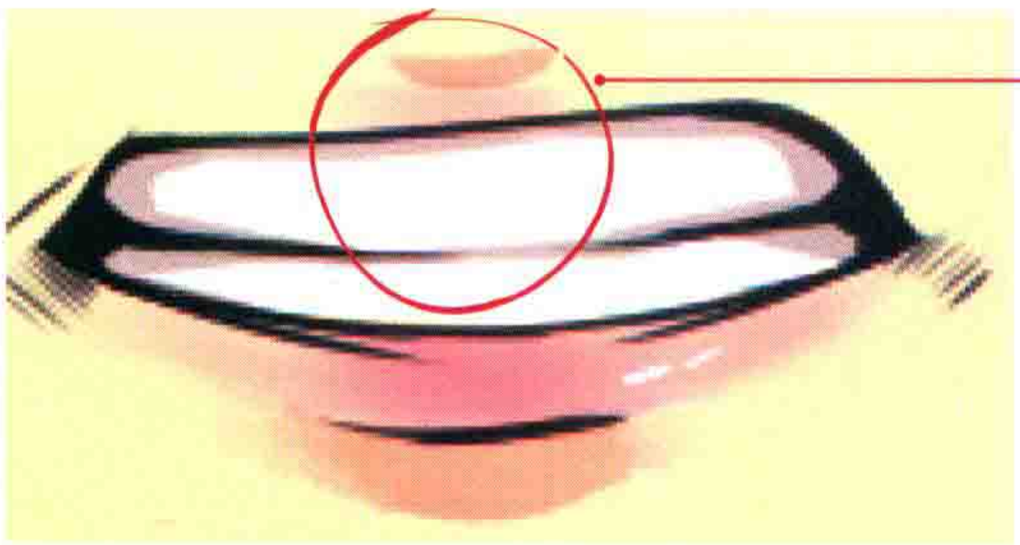
5

用水彩笔工具画出下嘴唇的颜色。上嘴唇略微带一点颜色就可以了。



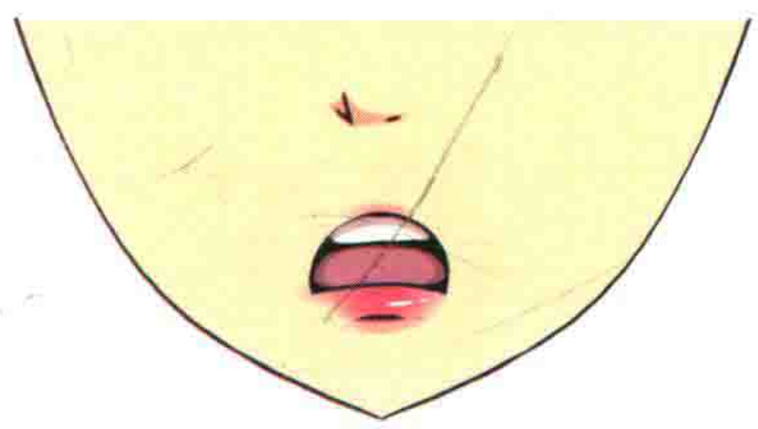
6

最后在下嘴唇的右侧画上高光，这个嘴巴的造型就算完成了。

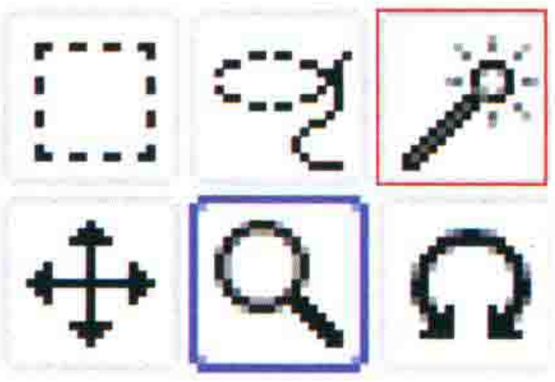


有时候为了加强嘴巴的立体感，可以选择画出上嘴唇人中处的阴影

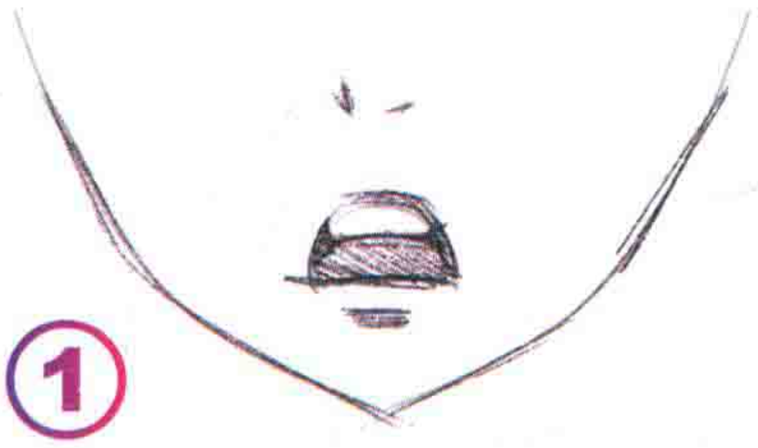
吃惊时的嘴巴



吃惊时的嘴巴

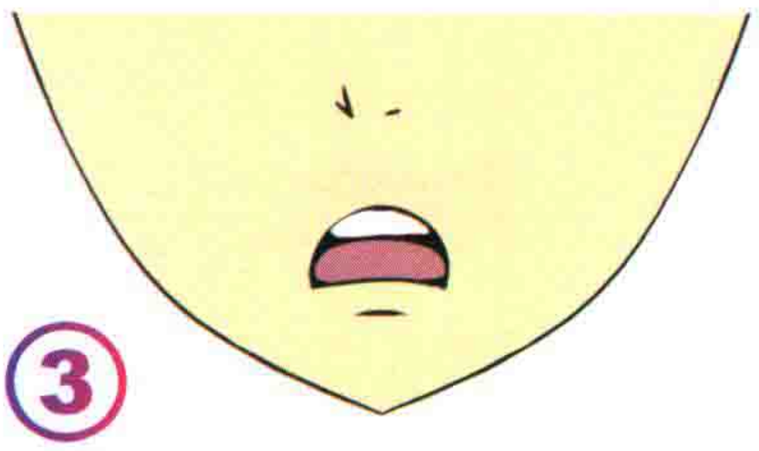


主要使用的笔刷和工具

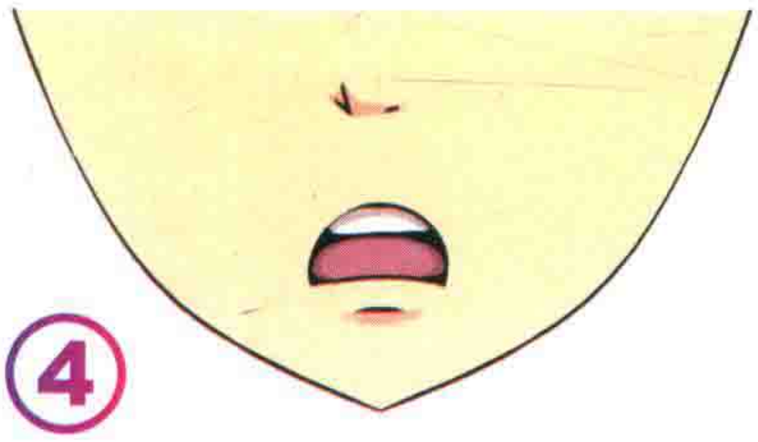


1 绘制草图。

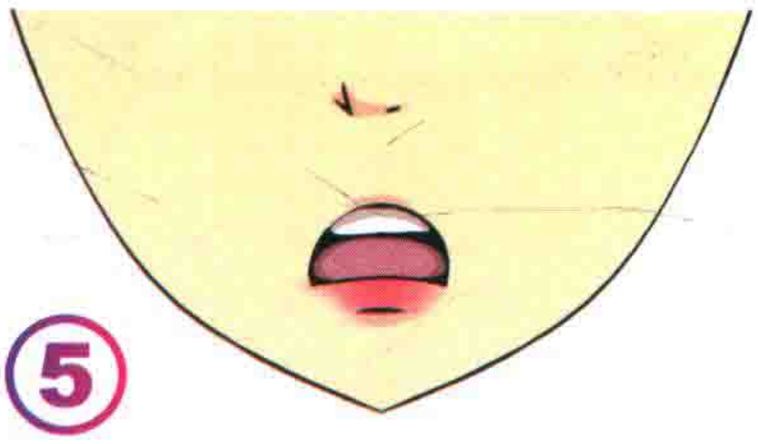
2 在草稿的图层上新建一个图层，绘制出嘴巴的线稿。



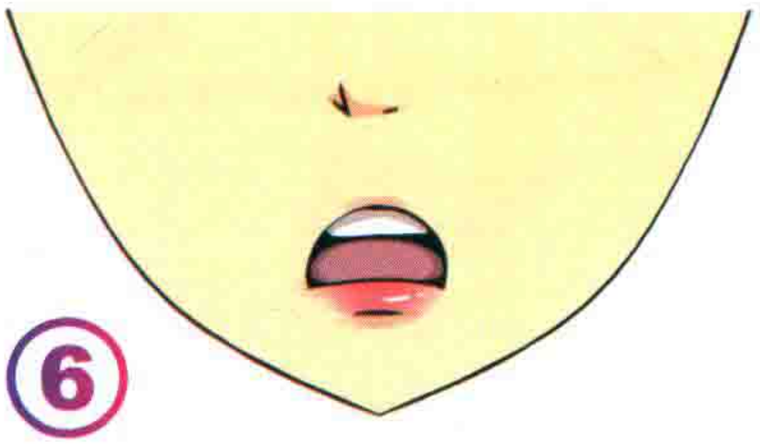
3 用魔棒工具选中线稿图层中嘴巴内部的区域。在线稿图层下新建一个图层，填充嘴巴的底色。



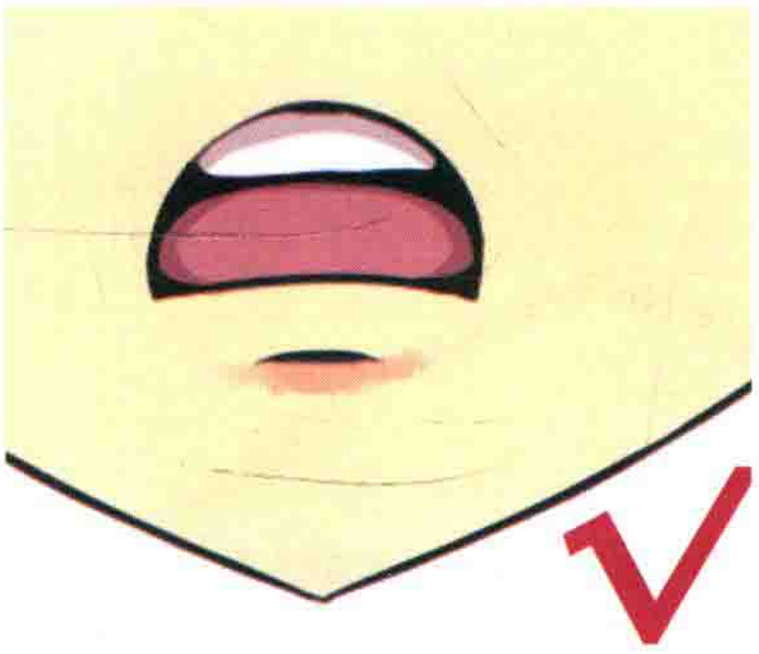
4 在底色图层上新建一个阴影图层，并绘制出鼻子的阴影和嘴唇下方的阴影。



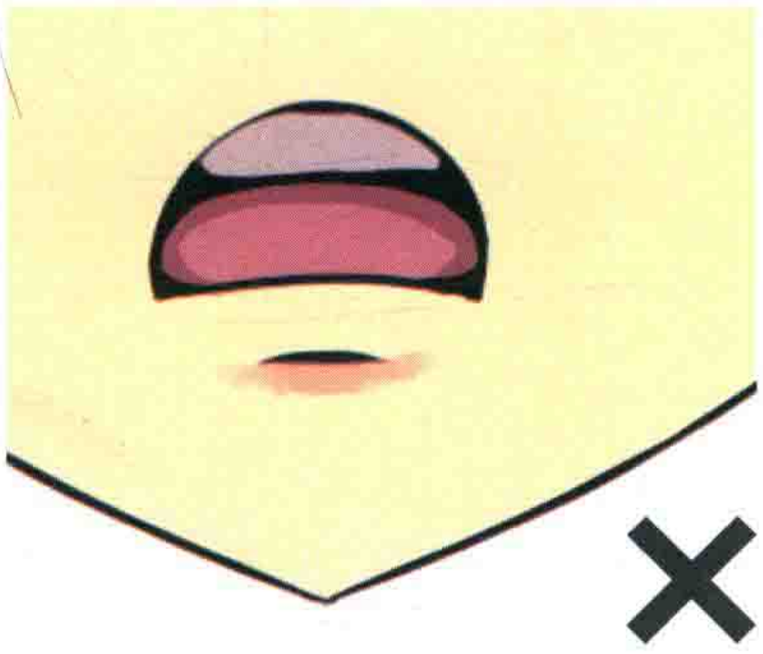
5 用水彩笔工具画出下嘴唇的颜色。上嘴唇略微稍带一点颜色就可以了。



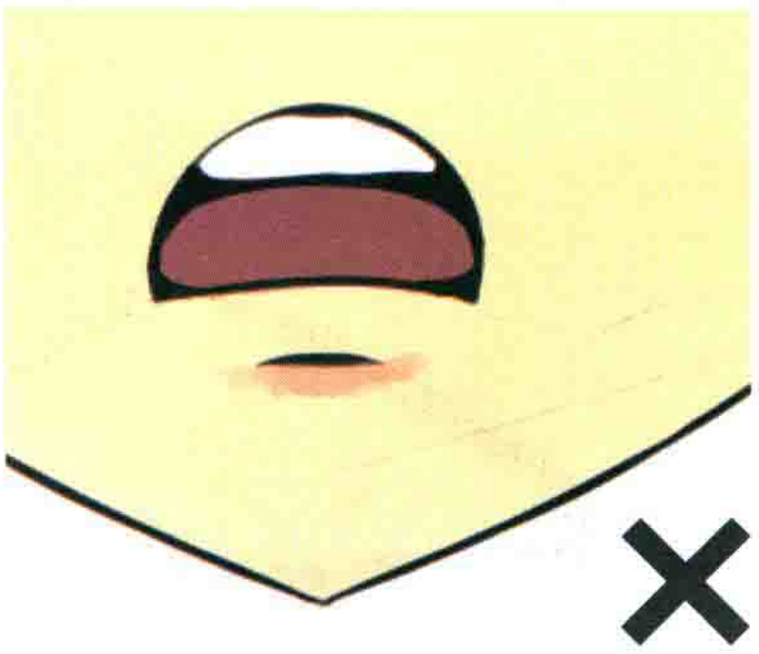
6 最后在下嘴唇的右侧画上一段高光带，这个嘴巴的造型就完成了。



正确的嘴巴内部阴影示意图



将牙齿覆盖在阴影图层下



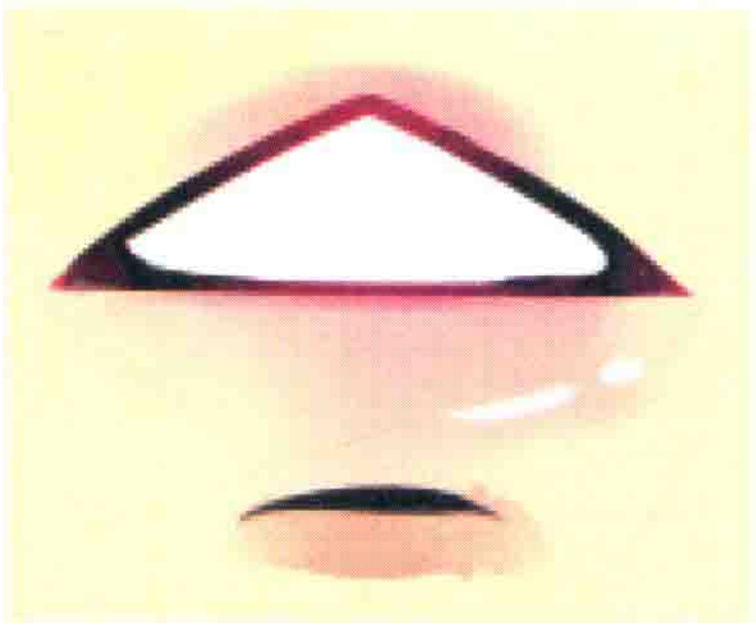
将整个舌头画上阴影

将牙齿覆盖在阴影图层下，破坏了嘴巴内部的空间关系，而将整个舌头画上阴影是忽视了嘴巴内部结构，这两种做法都是不符合结构要求的。

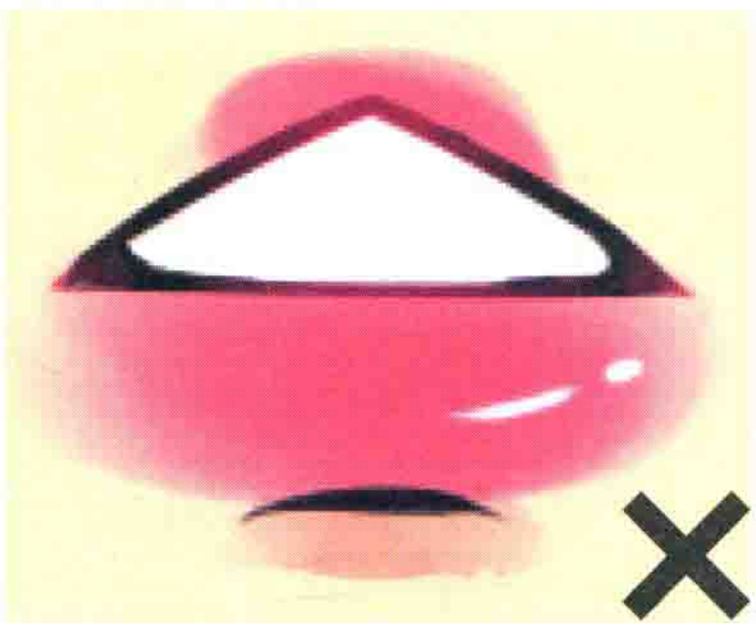
2.3.8 如何画出晶莹剔透的嘴巴

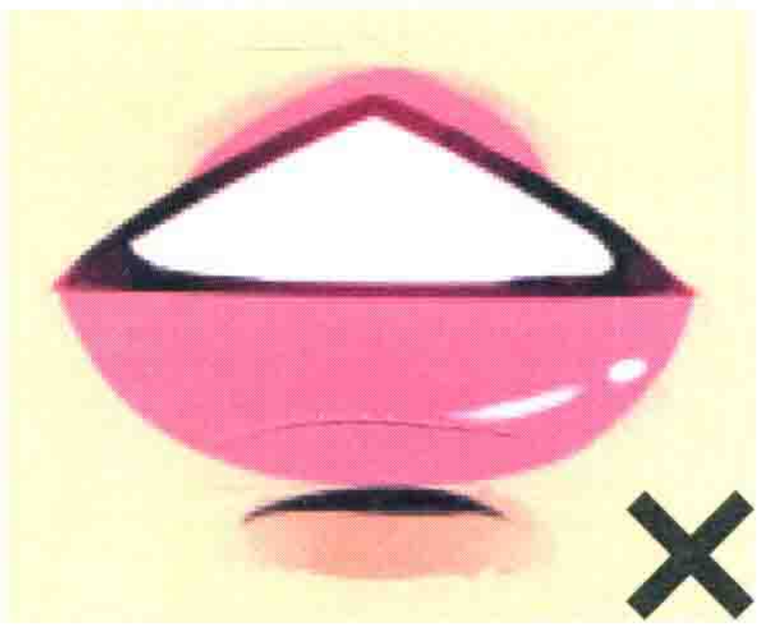
晶莹剔透的嘴巴将会使人物面部更有质感和立体感。要画出晶莹剔透的嘴巴，需要把握好颜色的使用。

● 晶莹剔透嘴巴的画法

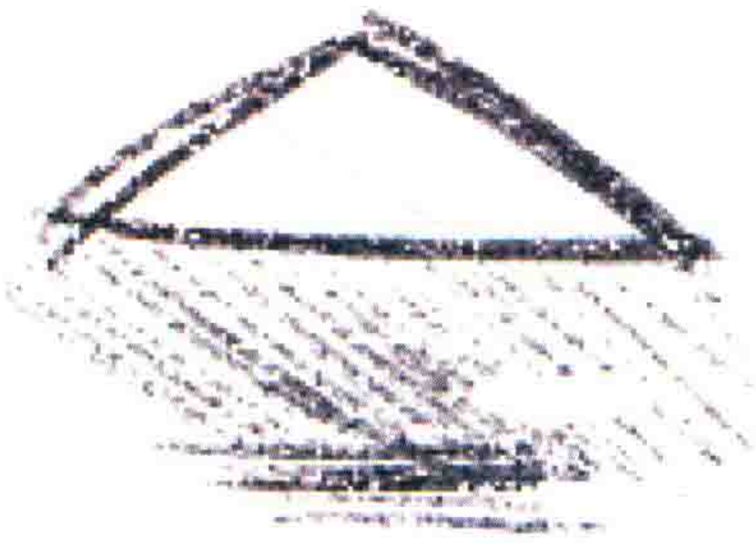


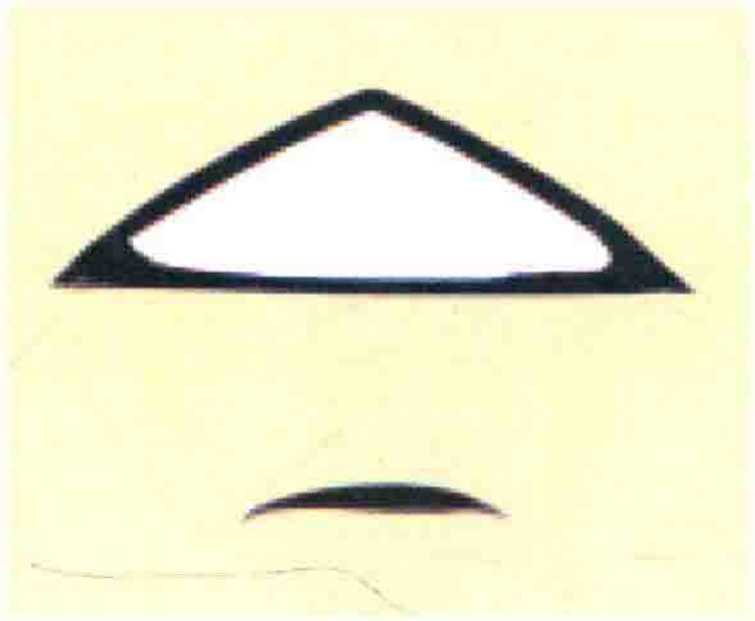
晶莹剔透的嘴巴

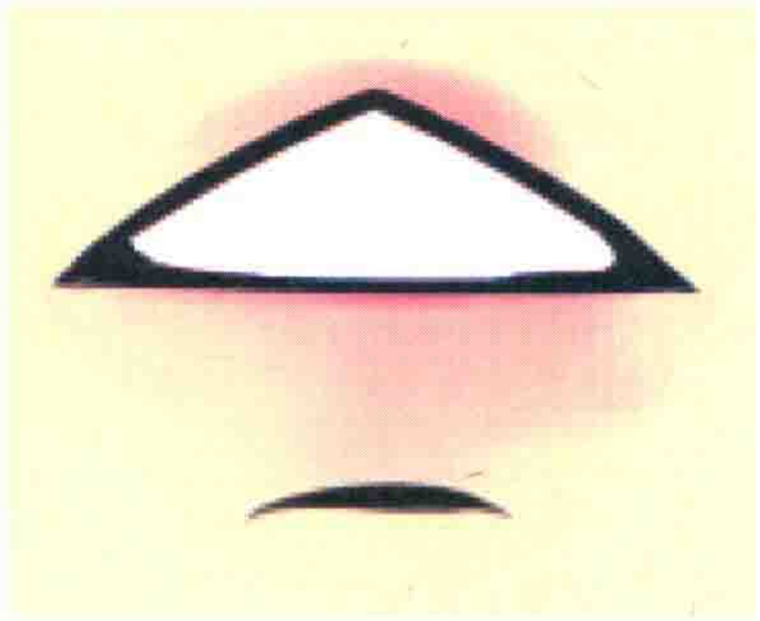




要画出嘴唇的质感并不是一味地加深颜色，同样更不可能是直接平涂之后加上高光就结束了。



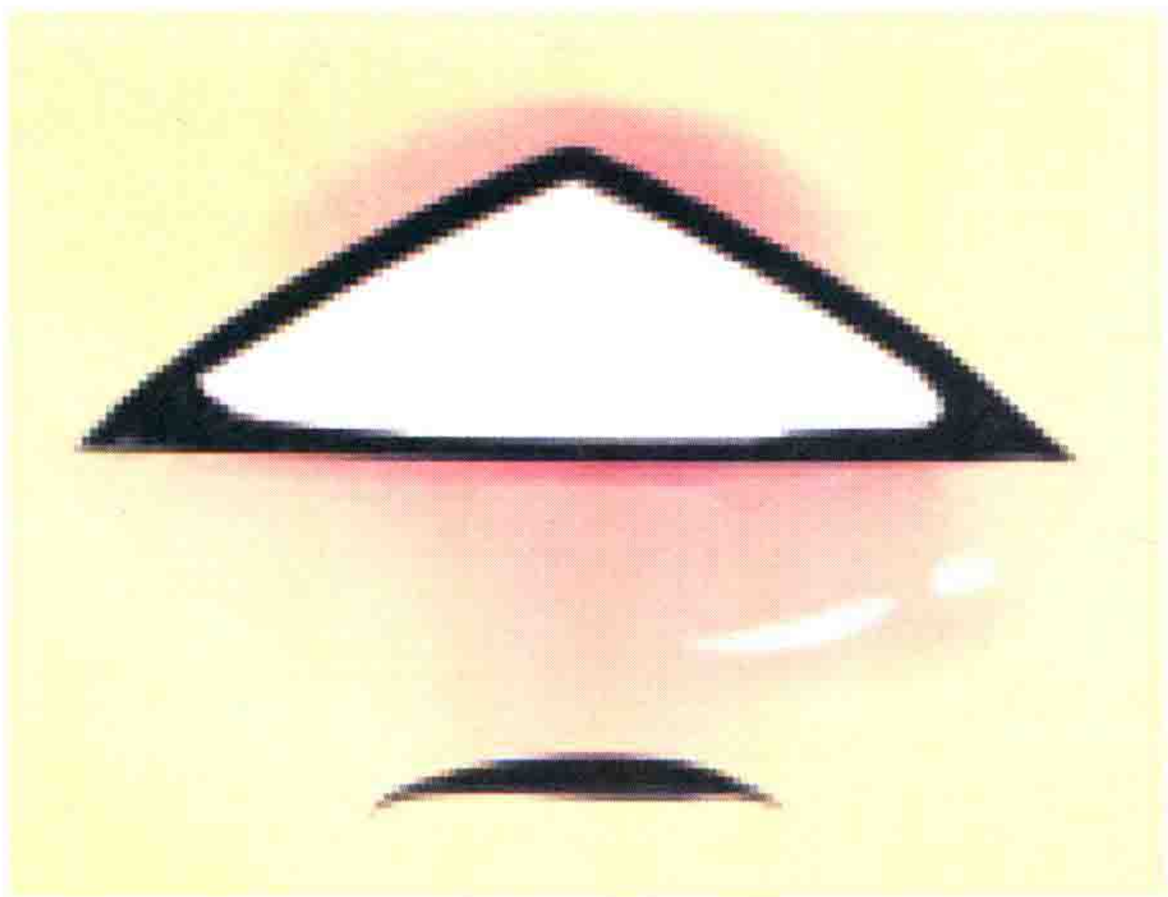




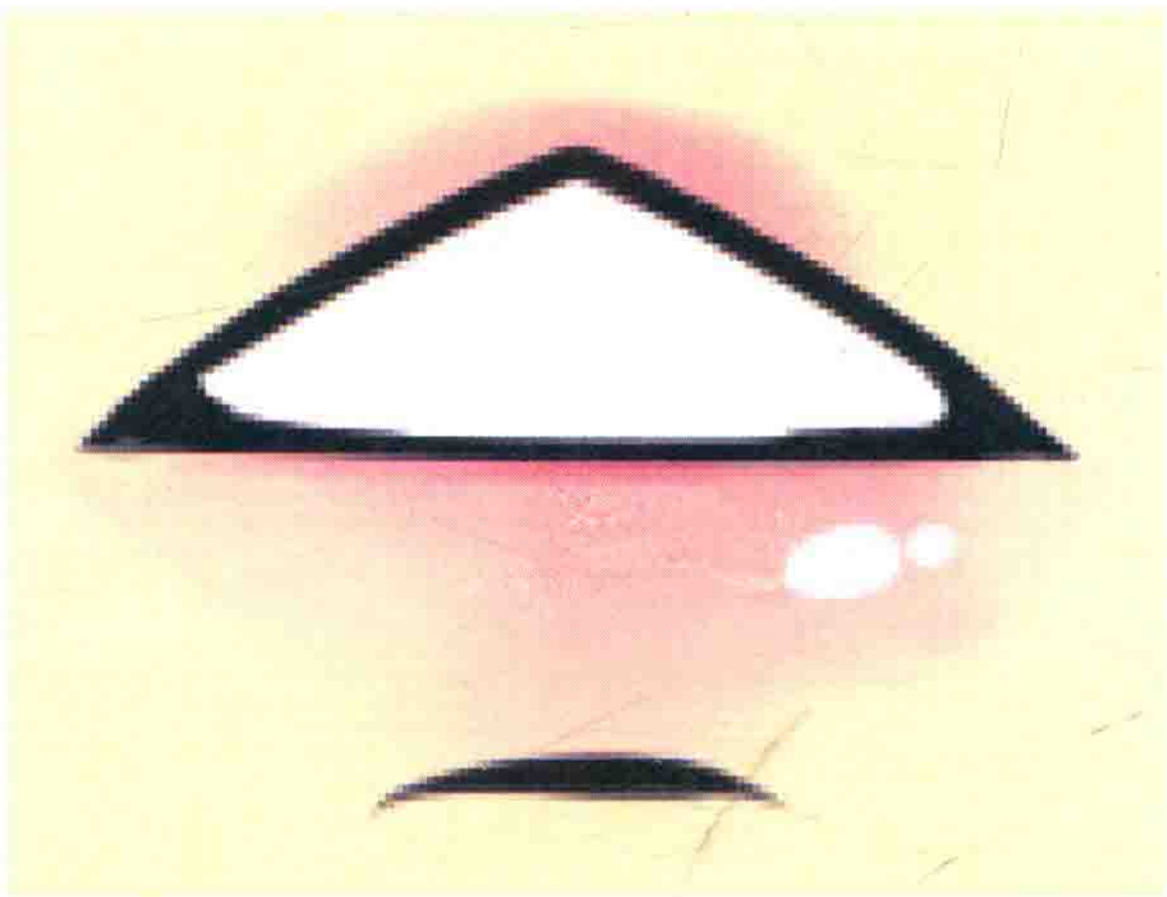
首先用铅笔工具画出嘴巴的形状与光影关系。

根据草稿图层绘制出线稿图层。嘴巴两边的嘴角处可以适当加黑，以突出嘴巴的质感。

用魔棒工具选中牙齿以外的部位，然后用水彩笔工具绘制出上下嘴唇的颜色。



高光带的嘴唇



高光点的嘴唇

最后关键是在于如何使用高光，以上两个方法都可以刻画出晶莹剔透的嘴巴。需要注意的是，这个时候嘴唇的颜色已经很鲜艳了，千万不可以再往上叠加颜色了，最多再让嘴巴的轮廓线有点色彩变化就可以了。

2.4 头发的表现

头发绘制是人物头部绘制中非常关键、同时也是难度很大的一环，它直接影响到人物角色的气质与性格塑造。本节将着重讲解各种发型的绘制步骤。

2.4.1 人物需要什么样的发型

人物会因为性格、职业及年龄的不同，使他们的发型也各不相同。本小节将讲解同一个角色因为不同发型带来的不同效果。

● 成熟的盘发

盘发是成熟女性常用的发型之一。现实生活中的职业女性通常会梳理盘发。绘制盘发时要注意发箍的位置不能太低，不然看起来发型会很怪异。

将要使用的工具

盘发

1

首先使用铅笔工具绘制出人物头部的基本草图，主要将人物发型的特征绘制出来。

2

在草稿图层上新建一个图层，根据草稿图层的线条，使用画笔工具描绘出人物面部的线稿图层。绘制头发的时候要注意刻画头发发丝的质感。

在绘制过程中，可以通过加深部分线条的粗细对比，来达到一种立体感的表现。

需要注意的是，在加强线条立体感的时候，不是每一根线条都需要把它变得很粗，或者是把线条变得很黑。

关键在于加强线条之间的对比关系，可以提升画面的层次。

在加工线条的时候一定要把握好近实远虚的透视规律。

③

线稿绘制好之后可以用魔棒工具选择头发等部位，并用油漆桶工具进行上色。使用魔法棒可以减少修改颜色出界的问题，建议每一个部位都建立一个独立的图层进行绘制。

④

上好底色之后，再次用魔棒工具选中线稿中的头发部位，并新建一个阴影图层，绘制出人物面部的光影关系。

⑤

我们可以使用水彩笔在头发的受光部位及耳发末端和盘发的前端增添一些色彩变化。

⑥

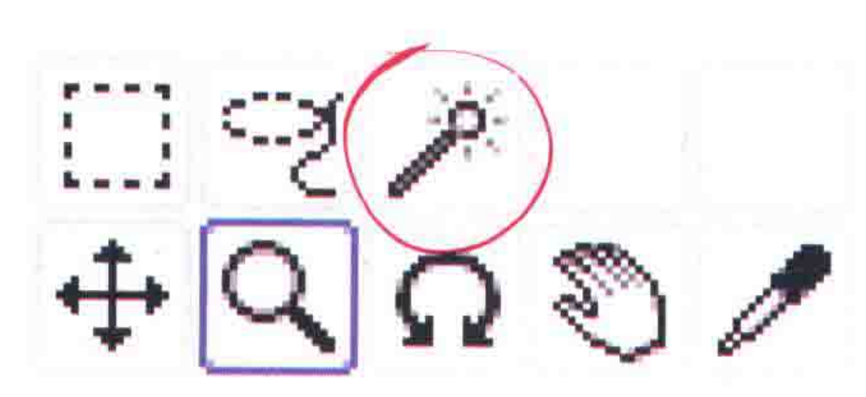
最后，在头发受光的区域，按照头部的走向绘制出头发表面的高光带。

在绘制这些色彩变化时，可以新建一个新的图层，在新图层中进行绘制，这种方法便于后面遇到问题时进行修改。

少女气质的披肩发

少女的披肩发主要是表现出人物年轻朝气的一面，适合性格温柔的角色使用。

披肩发



将要使用的工具

1

运用铅笔工具，用流畅的长线条绘制出人物的发型草图，注意线条的走向。

2

与上一个例子一样，在其草稿图层上新建一个图层，使用画笔工具绘制清晰准确的线稿。

在绘制过程中，可以通过加深部分线条的粗细对比，来达到一种立体感的表现。

对线条进行深入刻画，对部分线条进行粗细调整，这样给人感觉画面效果立体而又富有变化。

③ 线稿绘制好之后，可以用魔棒工具选择头发等部位，并用油漆桶工具进行填充上色。使用魔棒工具可以避免颜色出界。建议每一个部位都建立一个独立的图层进行绘制。

④ 上好底色之后，再次用魔棒工具选中线稿中的头发部位，并新建一个阴影图层，用较深的颜色绘制出人物面部的光影关系。

⑤ 根据实际情况运用水彩笔工具给头发添加色彩，丰富效果。

⑥ 最后，用亮色给头发添加高光。

绘制高光的时候不仅仅要考虑到头部的结构，同时也要考虑到各种发型的差异。发型不同受光面也就不同，画面中的表现也差距甚远。

同样头发的高光还受头发颜色及头发质感的影响。

运动型的单马尾

单马尾

将要使用的工具

单马尾的发型，属于活泼好动、天生富有强力运动细胞的人，是外向开朗的角色经常配置的发型。

单马尾属于束发的一种，刻画的时候要注意束发的位置不同而使头发走向不一致。

同样的一个人物，通过设定不同的性格，就可以更换出多种发型。

用铅笔工具绘制草图，注意发束的位置。

新建图层，用画笔工具，依照草稿图层，勾勒出人物发型的线稿。

对于直发的人来说，扎马尾辫后，头发会垂直下落，但要根据人物头部所处的角度设定。

首先在绘制发型的时候，要符合重力学原理。

中间图中的发型的表现方法本来没有错误，只是没有注意人物头部的角度，这样会给人一种发型怪异的感觉。

右侧图中的发型则完全违背自然科学原理，头发在无作用力的前提下是不会飘起来的。

③

线稿绘制好之后，可以用魔棒工具选择头发等部位进行上色。使用魔棒工具可以减少修改颜色出界的问题。建议每一个部位都建立一个独立的图层进行绘制。

④

上好底色之后，再次用魔棒工具选中线稿中的头发部位，并新建一个阴影图层，绘制出人物面部的光影关系。

⑤

我们可以在头发的受光部位及马尾的末端添加一些色彩变化。

⑥

最后，在头发受光的区域，按照头部的走向绘制出头发表面的高光带。

可爱的双马尾

双马尾

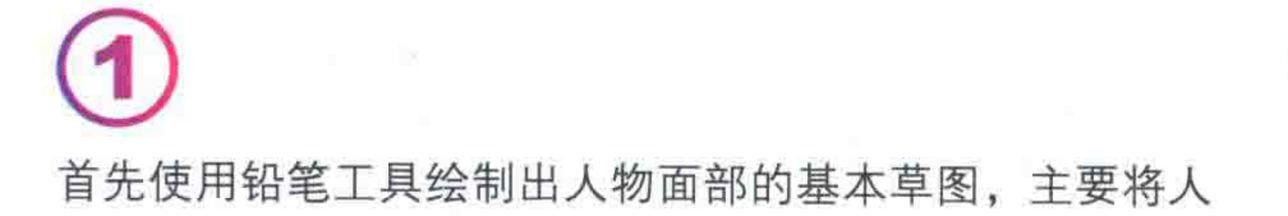
和单马尾一样，双马尾同样都属于马尾辫，可表现出来的人物性格和状态完全是两码事。

之前已经讲过了，单马尾是运动者的象征，但双马尾在某种意义上讲和运动没有太多的联系。

双马尾更多地是表现人物的活泼开朗、天真可爱。

该发型尤其适合小萝莉和少女使用。

将要使用的工具



首先使用铅笔工具绘制出人物面部的基本草图，主要将人物发型的特征绘制出来。

在草稿图层上新建一个图层。根据草稿图层的线条，用画笔工具描绘出人物面部的线稿。绘制头发的时候要注意刻画头发发丝的走向。

绘制双马尾的时候，还需要注意两条辫子的位置是否在一条线上。

在绘制过程中，可以通过加深部分线条的粗细对比，来达到一种立体感的表现。

额前刘海的绘制也体现出人物活泼俏皮的性格。

③

用同样的方法为人物头发绘制底色。

④

上好底色之后，再次用魔棒工具选中线稿中的头发部位，并新建一个阴影图层，绘制出人物面部的光影关系。

⑤

头发的颜色不是一成不变的，我们可以在头发的受光部位及耳发末端和肩发的前端增添一些色彩变化。

⑥

最后，在头发受光的区域，按照头部的走向绘制出头发表面的高光带。

2.4.2 从一根头发开始

绘制头发不仅仅是绘制头发的样式，更重要的是表现头发的质感和细节。把握好这些绘制要领至关重要。

● 飘逸长发的表现

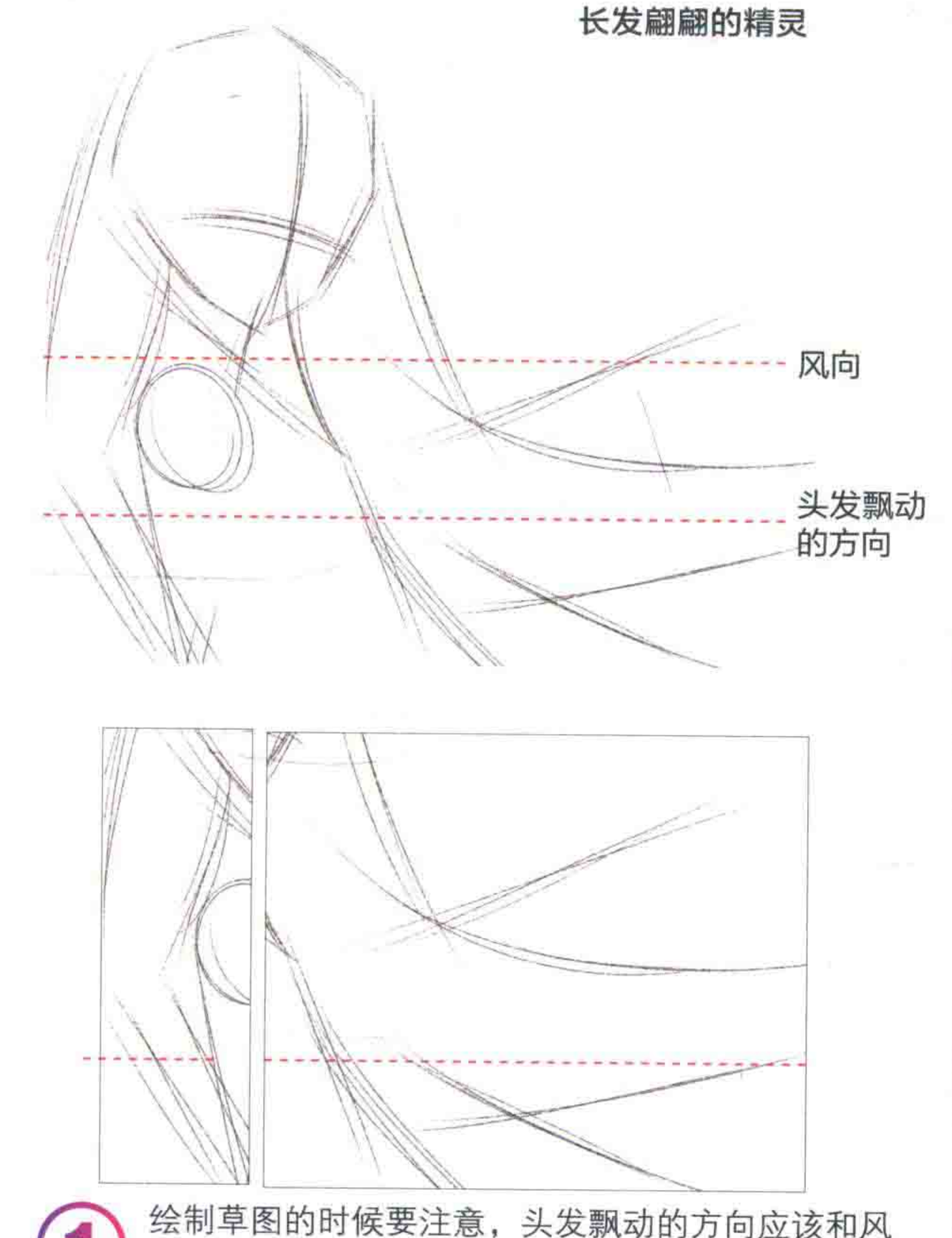
长发翩翩的精灵

我们通过对这幅作品的分析和练习，来学习如何绘制头发及头发中的细节。

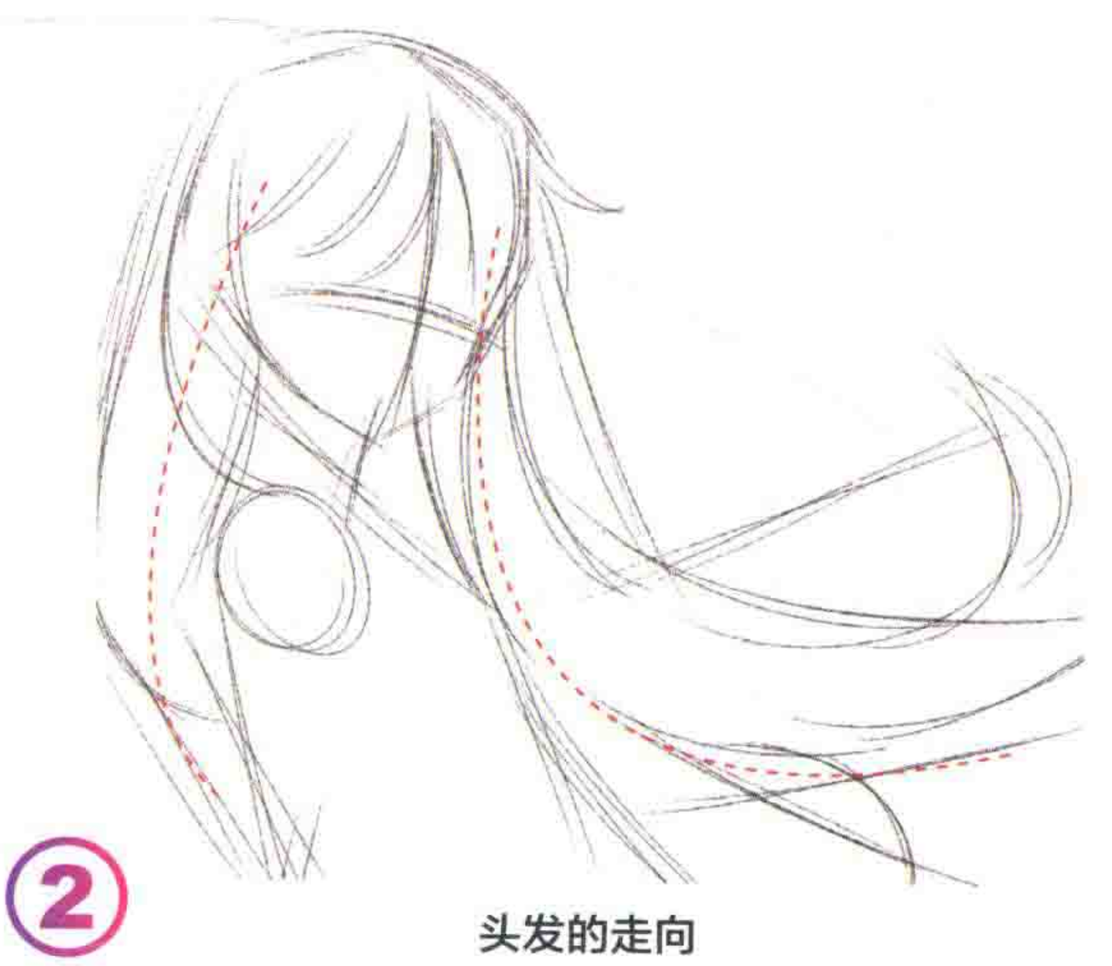
画中的人物长发飘飘，头发随风摆动。

绘制时，要把握好整个发型的风向性，以及头发飘动起来时，发丝的弧度。

本小节将着重从结构上来认识这幅作品，并学习它的绘画技巧。



1 绘制草图的时候要注意，头发飘动的方向应该和风向是一致的。也就是说小到每一根发丝，都应有一致的方向。



2 头发的走向

确定好飘动的方向后，就开始确定头发的走向。头发是十分柔软的，在绘制动态的走向时，注意多用弧线。

3 确定好走向之后，就可以用铅笔工具继续起草整个发型中的细节部位了。

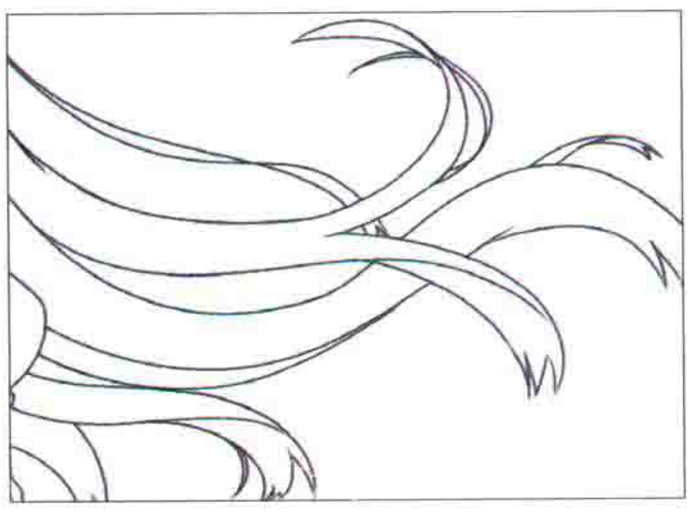
一定要注意线条的圆滑度，太直的线条看上去太死板，不生动。

这里我们着重讲解人物头发的绘制步骤和方法。至于眼睛等五官的绘制步骤这里不再做其他的说明。对于五官的绘制还不太了解的读者，可以参考本章2、3节的内容。

草图细节的完善过程

4 绘制好发型的细节后，添加上人物的五官，就可以进行线稿的绘制工作了。

绘制线稿的时候一定要新建一个图层！



绘制线稿时一定要注意头发末端的分叉，以及头发弯曲时的纹理。

在线稿阶段时一定要细心。运用之前所讲解的要领，完善线稿的细节部分，这样画面的质量才能提升。

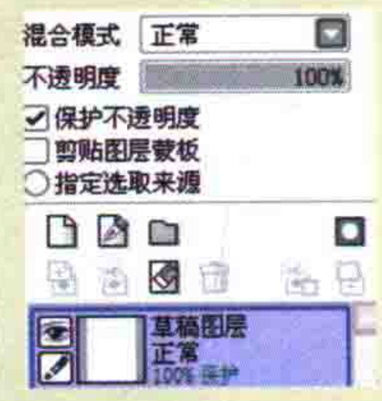
绘制线稿时需要注意的部位

线稿完成后的效果

Tips

经过一段时间的练习之后，大家会发现用黑色起草的草图颜色太深，容易影响到线稿的绘制，但是调低透明度又看不清一些细节部分了。而其他颜色比较鲜艳，在绘制草图时不容易把握好画面。很让人苦恼。

这里有一个简单的方法可以把用黑色起草的草图的线条变成其他比较浅或者鲜亮的颜色，并且十分简单。



这个方法在之前我们也用过，就是勾选图层属性中的“保护不透明度”选项。这样就可以用画笔工具轻松地改变草图图层中任何一根线条的颜色。这样不仅仅有利于线稿的绘制，在起草的过程中，也不会因为颜色太鲜亮而把握不好细节的部分。

2.4.3 头发的高光和阴影的表现法则

一个完整的发型不单单需要有好看的造型及细腻的线条，同时头发丰富的色彩变化是CG漫画人物绘制中最精彩的部分。而这些最精彩的部分包括了头发的固有色、环境色，以及光源色。本小节将重点学习这些内容。

● 飘逸长发的绘制步骤

上一小节中，我们只是绘制好了人物发型的线稿。接下来继续来完成这幅作品。

长发翩翩的精灵

1 首先我们要新建一个图层，在线稿图层之下。最好的方法是新建一个文件夹，将所有的色彩图层都装进这个文件中。

2 用魔棒工具选中线稿图层头发的部位。

4 这个时候继续保留魔法棒的选区。新建一个图层，将图层的属性改变成阴影属性。放置在颜色图层或文件夹之上。然后开始进行头发阴影部分的绘制。注意颜色不用太深。

3 可以用油漆桶工具在色彩图层上直接填充选区内的色彩，这样效率高，不过还得认真检查还有没有没填充上的小缝隙。

5 用水彩笔工具绘制受光部分的颜色。

6 此时需要新建一个图层继续提亮。

7 新建一个发光图层，绘制头发的强光部。

8 选中线稿图层，勾选“保护不透明度“选项。根据头发受光的位置绘制出轮廓线条的颜色变化。

这样做只是为了让人物的轮廓能与整个画面的色彩关系融为一体，避免线条的颜色太死板，影响了画面的色彩效果。

线条颜色变化后的效果

9 最后根据光源的位置，绘制出头发的高光带，这个上色过程就完成了。

需要注意的色彩关系

黄色头发的色彩效果

画面中，头发的受光部分和阴影部分颜色的色调很大程度上取决于头发的固有颜色。

例如：在黄色头发的情况下，阴影部分只是一般的褐色，颜色并不深。而受光的颜色呈现出橘红甚至红色的效果。

蓝色头发的色彩效果

而这个时候如果把头发的颜色换成了蓝色，那么色彩效果又是另外一种样子。大多数情况下光源的颜色为暖黄色。因此，光源作用在蓝色的头发上，受光部分呈现出的是带有绿色的色彩变化，而阴影部位则是冷色系中的深蓝色。

水晶附近人物的色彩效果

夕阳下人物的色彩效果

除了头发的固有颜色，影响头发颜色变化的因素还有其他几种。

同一个人物因为所处环境的不同其颜色的变化也是不一样，甚至色调也是不一样的。

例如，本页的两幅图，图中的人物都是一样的，但是她们所处的环境则大不相同。一个是在类似于水晶或者冰山附近；而左下图中的人物则是处在暖色调的夕阳之下。

首先，我们来看水晶附近的人物。因为整个背景的水晶都是以蓝色等冷色系色调为主的环境，所以人物的头发在接受到来自这些水晶的反光之后，头发颜色的色调呈现出蓝色的色调。而整个头发色彩也以冷色系为主。

然后，我们再来看左下图。

左下图中的人物处在夕阳照射的环境之下。夕阳大家应该都不陌生，夕阳的色彩属于暖色。

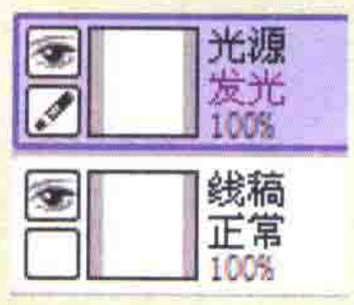
因此头发在整体颜色上完全倾向于暖色系。

同时为了表现出光源的强烈，头发大部分的位置都是属于受光的部分。

在光源的作用下，原本是深褐色的头发呈现出了一种以橘红色为主的色彩关系。

Tips

在绘制强烈的光源效果时，发光图层的位置也十分重要。
为了很好地表现画面，不让线条的颜色影响光源颜色的绘制，我们可以把光源颜色的图层放置在线稿图层之上，这样线稿图层的线条也会受到发光图层的影响，从而能更好地使画面色彩一体化。

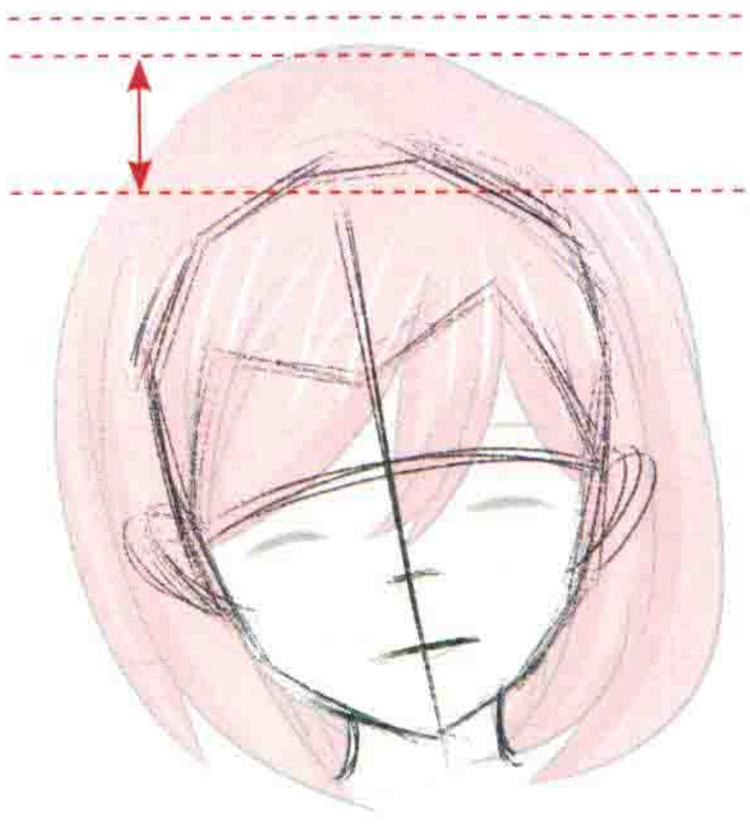


2.4.4 常见的错误解析

本小节的内容主要介绍如何纠正发型绘制中经常遇到的错误。

● 修改发型在结构上的错误

问题作品



问题之一：头顶头发太厚

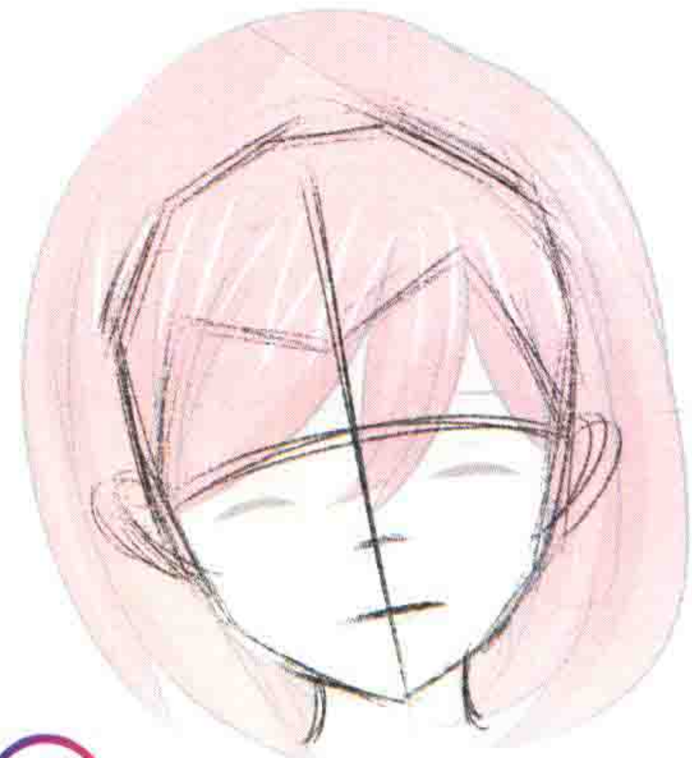
这幅作品所遇到的问题有很多，这里我们将从结构和色彩两个方面来修改这幅作品。

首先我们找出人物在结构上的问题。主要是头发太多太厚，与整个人物面部的比例不太协调。

头发太厚使整个头发不能很好地与面部成为一体，看起来像是一头假发。

绘制头发的时候一定要注意，即便是再蓬松的头发整个头发的厚度也不会太大。

修改步骤



① 首先要在原图的基础上重新确立头部的大小。

② 根据头部的大小绘制出头发的厚度关系。

③ 隐藏原来的作品，完善新草图。

④ 根据草图进行勾线。

⑤ 完善线稿的线条变化。

修改发型在色彩上的错误

问题之二：色彩错误　　修改之后的作品

在这幅作品中，还有一个问题就是画面色彩单调，且头发阴影部分不符合实际。

有时候，头发的阴影有着相当多的细节和色彩变化需要表现，这确实是一个很麻烦的过程。难免会有人粗心大意，产生错误。

绘制头发颜色的时候，不要只是一味地平涂，然后加上光影，这样的效果只是TV动画的效果。对于CG漫画而言，这还远远不够。毕竟TV动画有着复杂繁琐的制作过程，为了保证进度，不可能每一个画面都很精细，但CG漫画就不同，因为CG漫画就只有一个画面，所以细致程度必须有较高的要求。

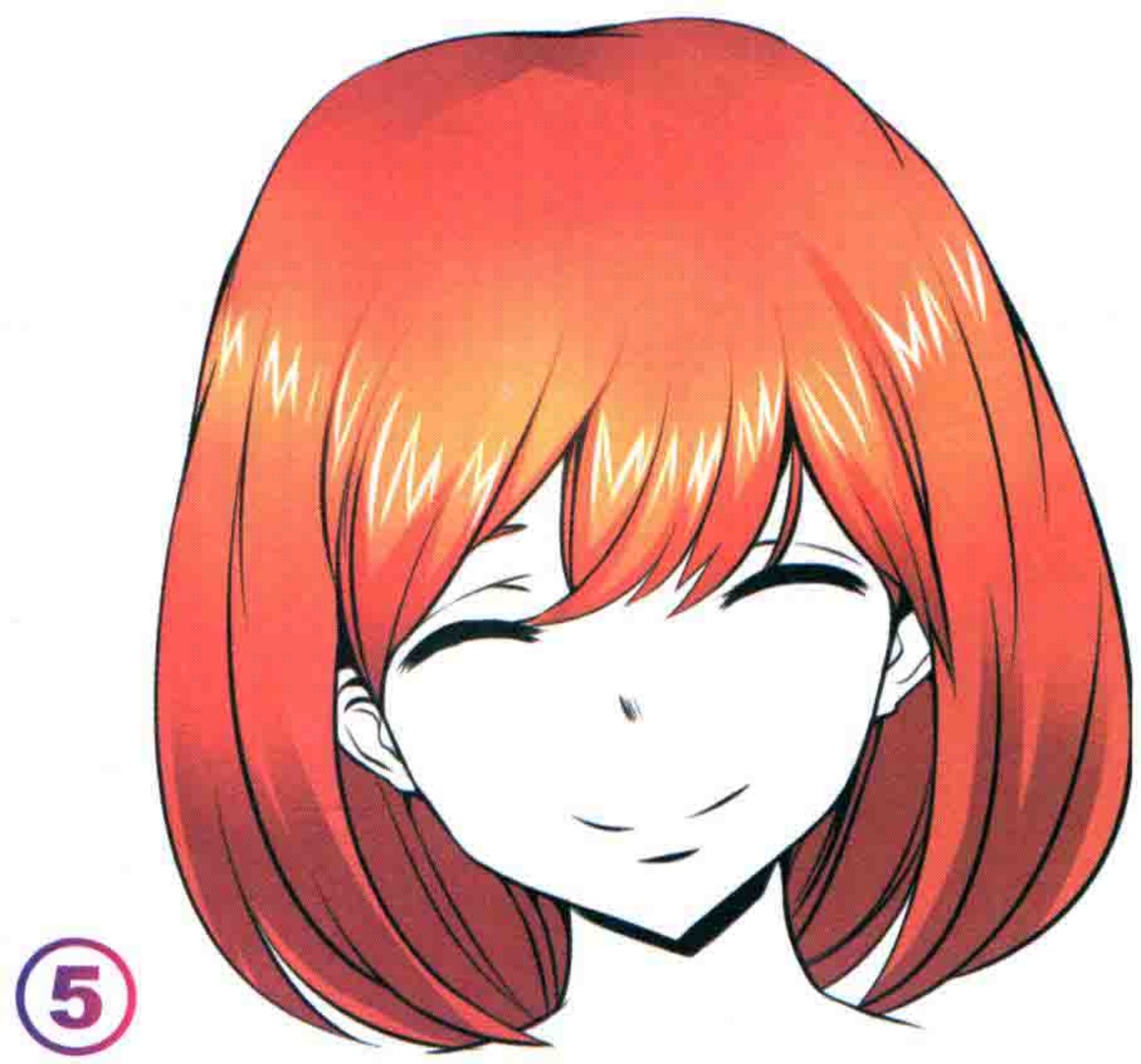
修改步骤

① 根据之前的线稿填充颜色。

② 新建阴影图层，绘制头发的阴影，这个时候可以用水彩笔工具画出部分阴影模糊的效果。

③ 再新建一个图层，绘制头发颜色的变化。

④ 绘制出头发上的高光，但这还不算完成。头发的颜色比较灰，受光部没有亮起来，这是因为我们添加色彩变化时颜色太艳丽的缘故。



⑤ 调整色彩变化图层的透明度，将其调低，这样就会发现头发受光的部分就变亮了。

2.5 皮肤的画法与细节

皮肤的色彩变化极为丰富，绘制好皮肤的色彩效果会成为表现人物的一大亮点。本节将着重学习皮肤的绘制方法和要领。

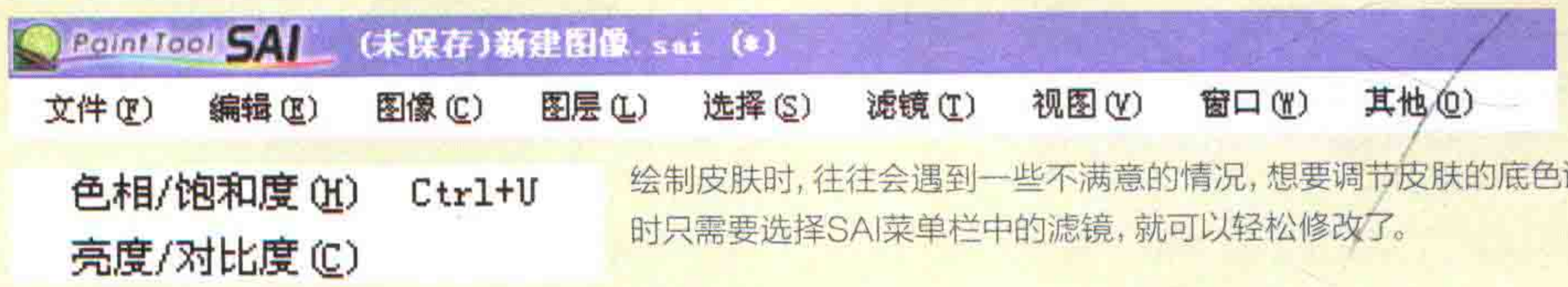
2.5.1 常见的皮肤配色方案

这里我们着重讲解常见的一些皮肤的色彩效果。

● 皮肤的底色

左图所示都是在绘制皮肤的过程中，常见的几种皮肤颜色的底色。不同的肤色适合表现不同种类及职业的人群。例如，战士或者士兵一般情况下适合使用深色的肤色。而邻家少女的肤色尽量以白嫩细腻为主。

Tips



绘制皮肤时，往往会遇到一些不满意的情况，想要调节皮肤的底色该怎么办呢？这时只需要选择SAI菜单栏中的滤镜，就可以轻松修改了。

2.5.2 SAI中绘制皮肤常用到的笔刷和工具

SAI中有着较为丰富的笔刷和效果工具供我们来使用。

● SAI笔刷设置

SAI自带的笔刷并不多，很多笔刷可以在网上下载。当然如果你功力够好，也可以自己制作。这里简单介绍一个笔刷的制作方法。

人物的腮红是面部皮肤绘制中的关键部位，绘制好腮红可以使画面更加精彩。这里将讲解绘制腮红的笔刷的制作过程。

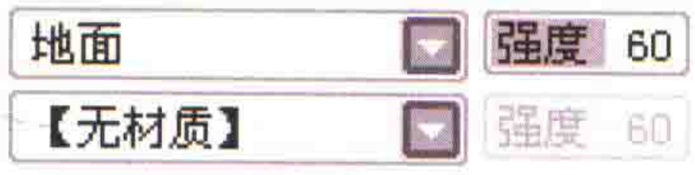
1 首先在笔刷工具栏中随便选择一个空的工具框，单击鼠标的右键，新建一个水彩笔的笔刷，一定要是水彩笔。

2 创建好之后，就开始设置水彩笔的属性。新建的水彩笔的属性还无法绘制好皮肤的一些色彩效果。

3 开始调整画面的属性。

左图中是绘制皮肤水彩笔的一些属性参数。

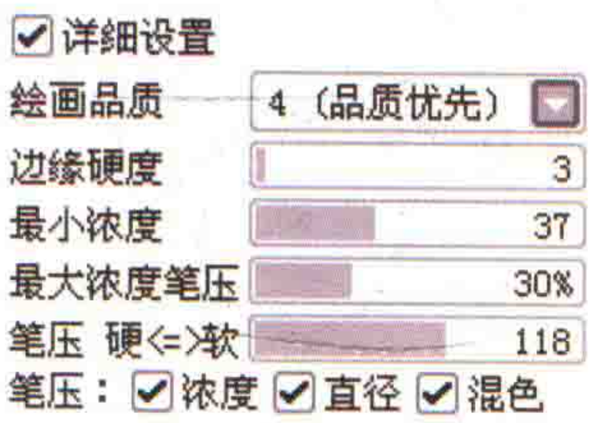
我们可以在笔刷工具栏的下方轻松找这些属性的设置位置。



任何笔刷都可以使用SAI中带有的笔刷特殊效果。这里有不同纹理不同效果的笔刷特效。

而我们要制作的笔刷，只需要用地面特效就可以了。

在模糊笔压的选项下面还有一个选项是“详细设置”，它用来进一步设置笔刷效果。



然后勾选“详细设置”选项，就会出现左图中所显示的一些设置内容。

左图中是这个笔刷的一些高级设置参数，在实际绘制中可以根据这些参数对自己的笔刷进行设置。

这些参数的设置，将从极大程度上影响我们在绘制线条或者颜色时的效果，例如，让线条看起来更加清楚而不模糊，就可以将笔压的软硬值调低。

想让笔刷在绘制时能达到模糊的效果，就可以调低最大笔压的浓度。

笔刷效果

设置完这些参数，新笔刷就制作完成了。

左图所示是用新笔刷的绘图时的画面效果。

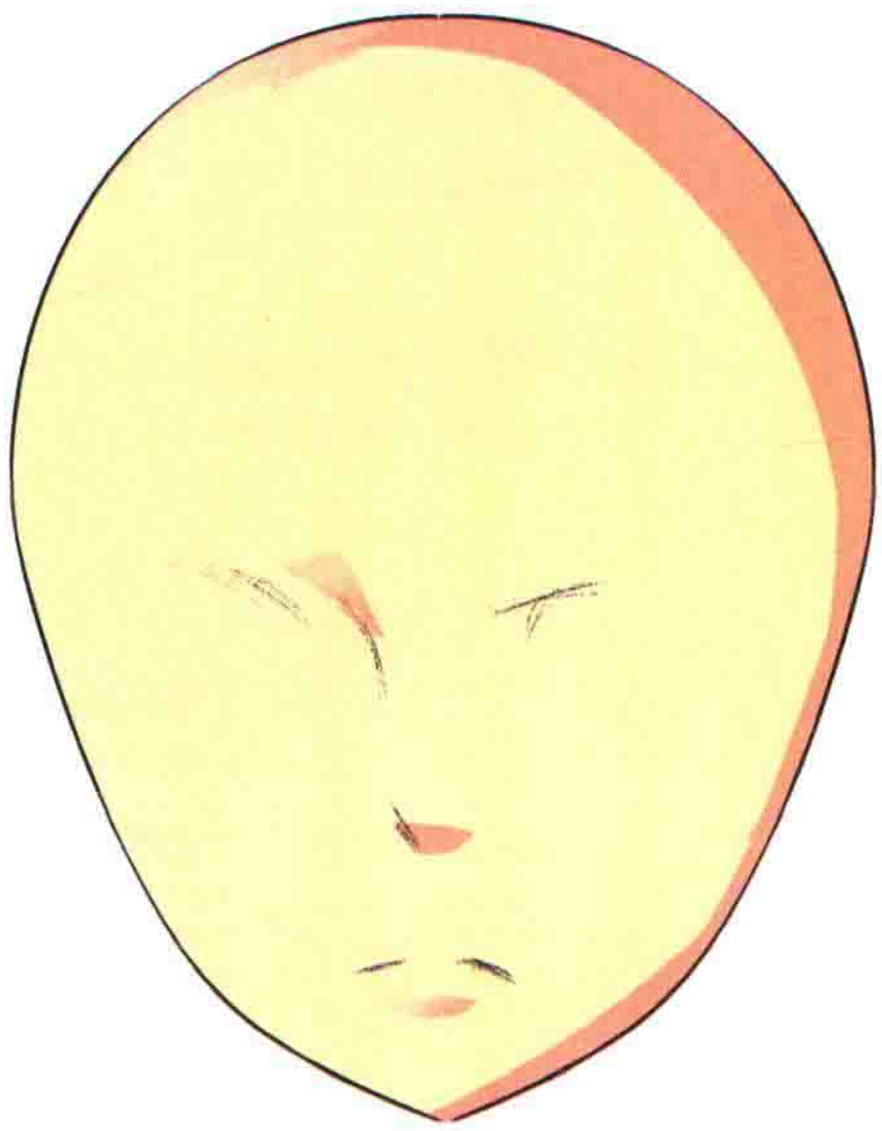
各位读者也可以来试试自己的笔刷效果如何。

绘制人物皮肤时不仅仅笔刷重要，之前介绍的SAI的图层属性、选区工具，以及SAI顶端菜单栏中的滤镜菜单同样重要。这些工具可以帮助我们更好地绘制人物的皮肤。

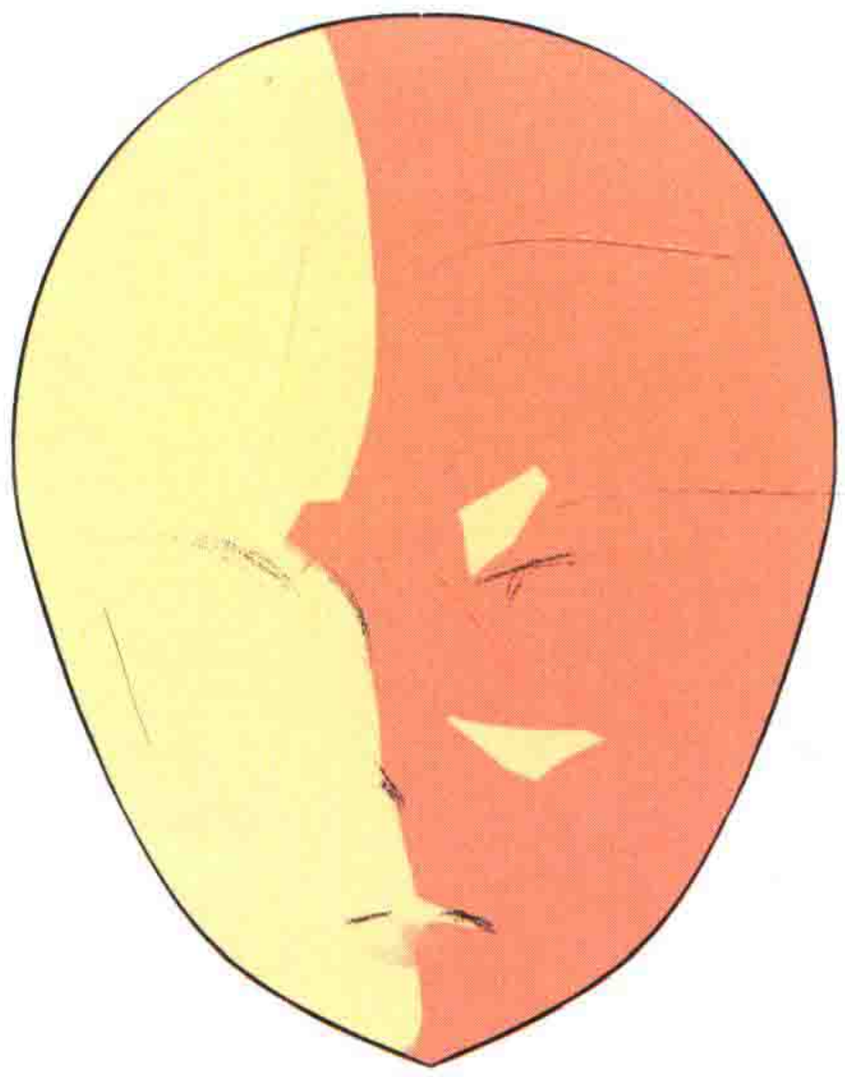
2.5.3 皮肤阴影的绘制

皮肤的阴影是表现人物面部立体感最重要的部分，如果阴影效果绘制得不好，将会使画面看起来十分平坦，没有结构变化。

● 皮肤的阴影



光源正对面部时的阴影



光源侧对面部时的阴影

● 人物面部阴影的绘制步骤

1

准备好一个人物面部，并绘制好他的底色。

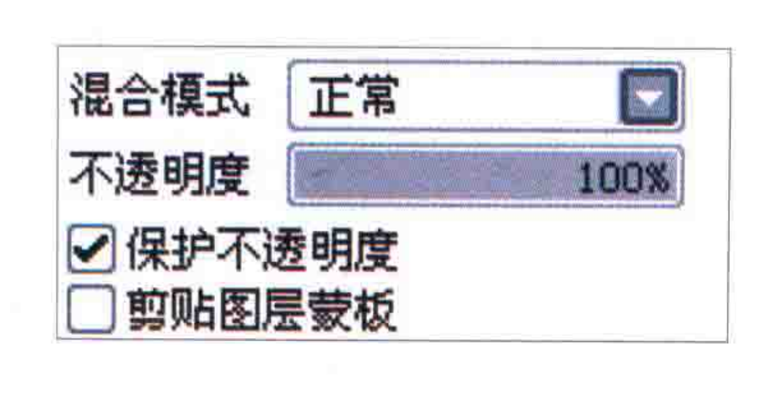
2

本图设定从人物前方45° 位置来光，确定好光源的角度，绘制出人物的阴影。

需要注意的是，人物额头被头发遮挡的部分、鼻子的鼻翼和鼻底、下嘴唇的底部，以及下巴和面部的后侧面都是属于有阴影的部位。

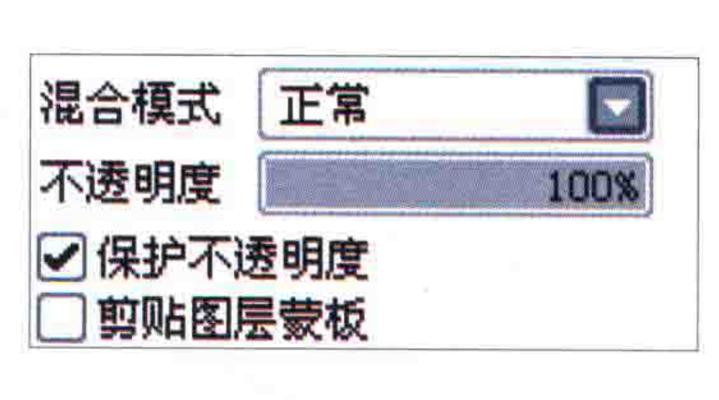
3

调节绘制阴影的深浅变化，这里我们可以运用橡皮擦工具擦除不需要的地方，只需要更改它的笔刷浓度属性，就可以很好地处理阴影的深浅关系了。



4

通过勾选“保护不透明度”，对人物面部的线条进行色彩调节，使画面更为生动。



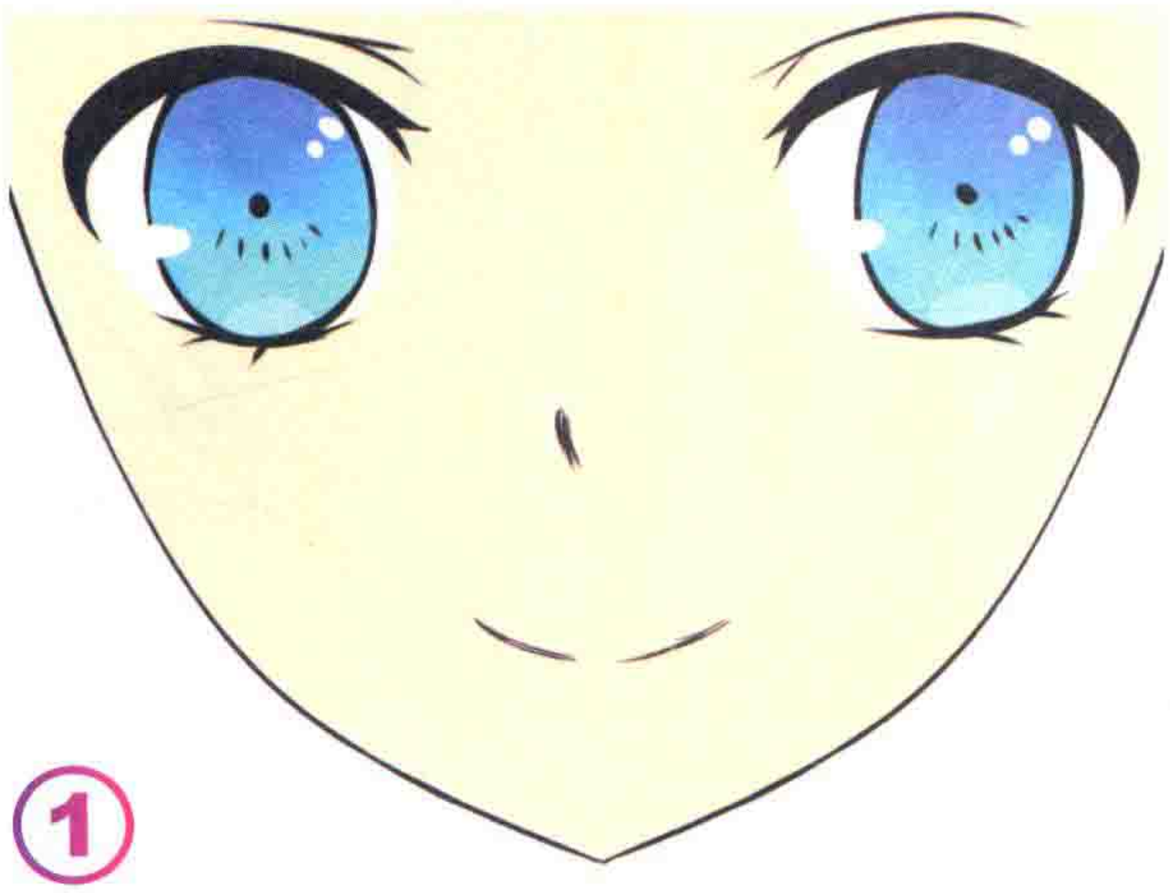
5

同样的方法也可以用在阴影图层上。阴影也会有色彩变化，勾选“保护不透明度”可以帮助我们更快捷地绘制阴影部分的色彩变化。

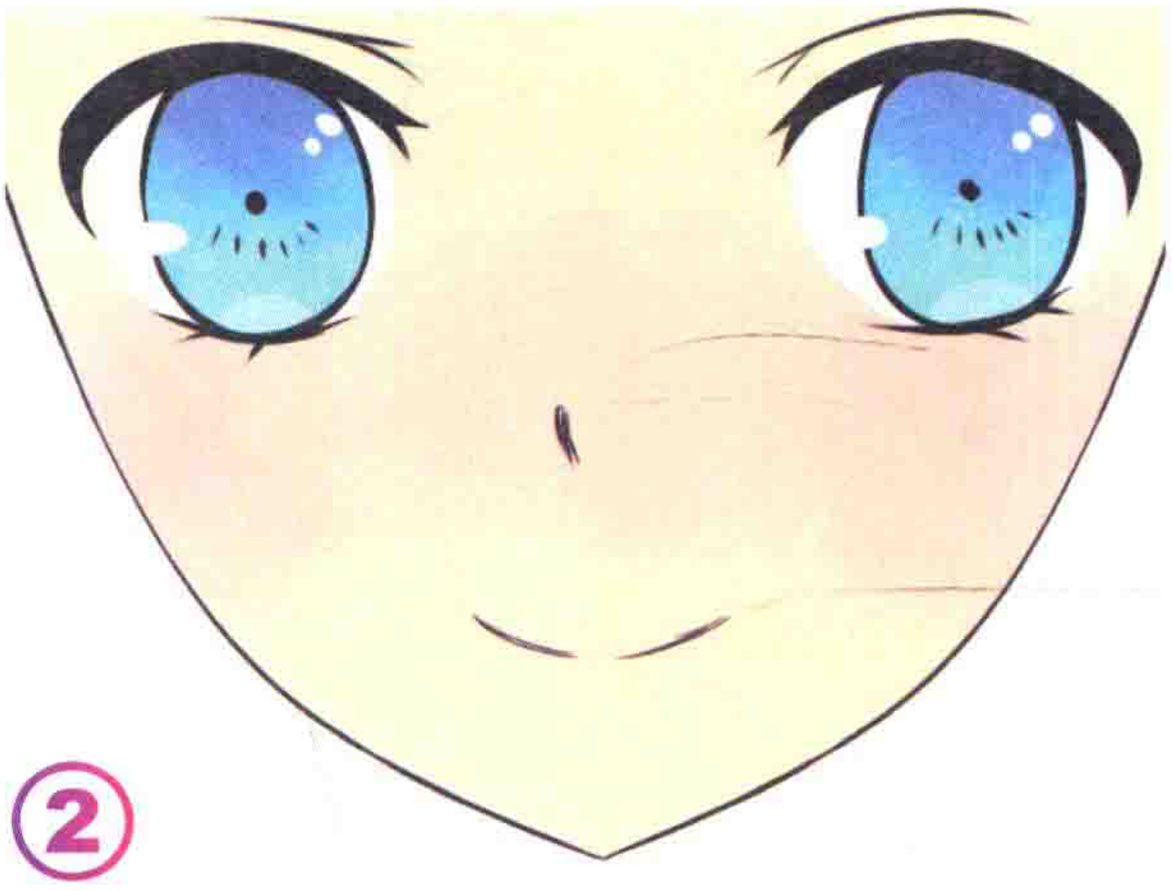
2.5.4 给人物皮肤增添可爱度的小技巧

通常萝莉、少女等人物角色都有一些可爱的气质，这些气质也可以通过皮肤的绘制表现出来，例如，添加腮红，在脸颊上添加高光，等等。

● 腮红的绘制方法

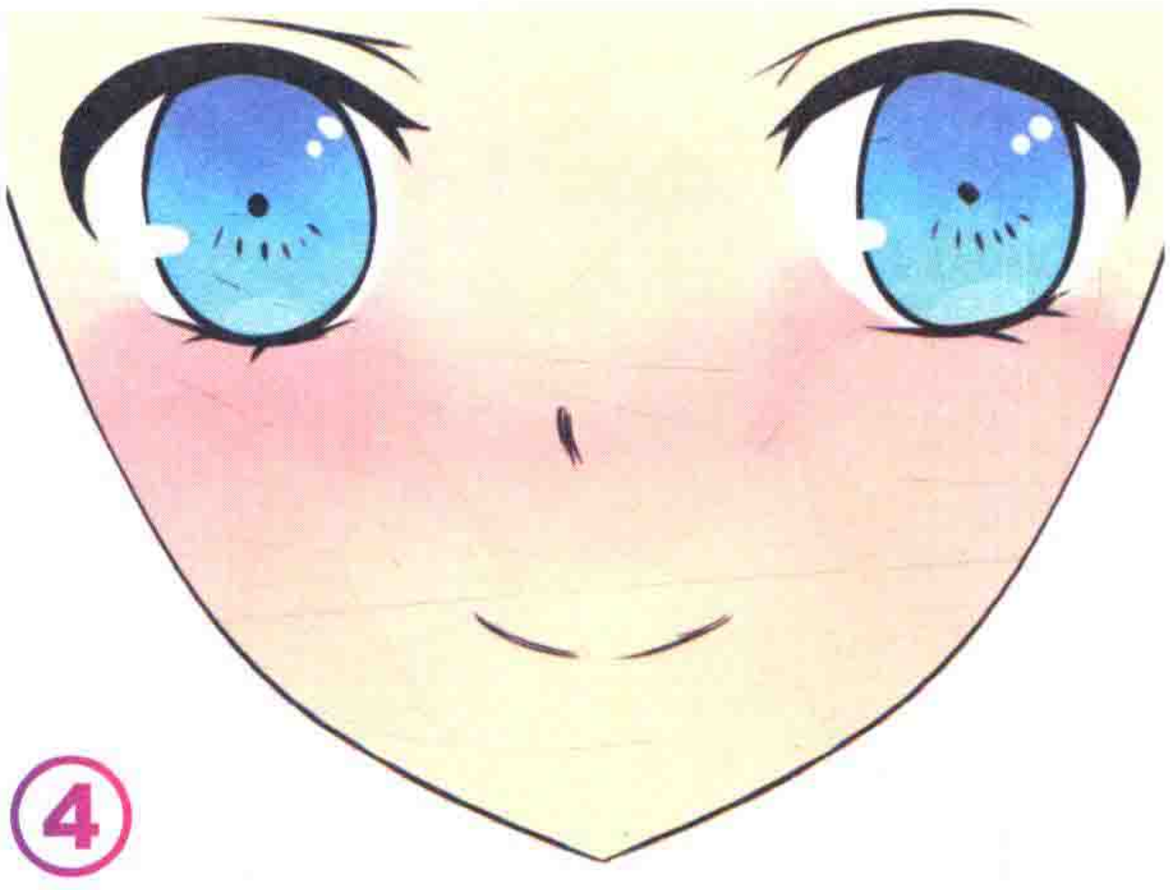


① 首先绘制好人物面部的底色。



② 这里就可以用到我们刚制作的笔刷了，用该笔刷沿着颧骨两端绘制出一层浅浅的肉色，不要太深。

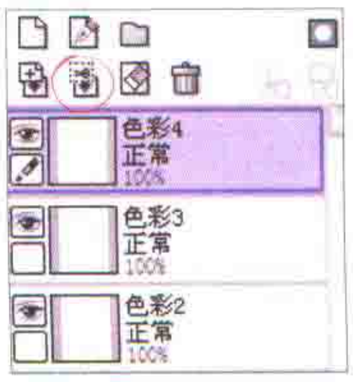
③ 在两端的颧骨和鼻头上绘制一些深一点的肉色。



④ 将刚画上的腮红与面部自然结合。

⑤ 最后用铅笔工具在颧骨两端之间的位置用粉红色均匀地排线。这样表现羞涩的腮红就绘制成功了。

在这里，建议每个步骤都新建一个图层进行绘制，这样有利于修改，避免损坏之前绘制出来的画面效果。绘制完成后，如果实在不想要那么多图层，可以把这些图层都合并在一起。



图层工具栏上面有很多图层选项，例如，要合并图层的时候，就可以选择红圈中剪刀形状的按钮，单击后，它就会自动将上图层与下图层合并在一起。

2.5.5 常规皮肤的绘制步骤详解

本小节将重点讲解皮肤的完整绘制步骤。

● 皮肤的绘制步骤

绘制人物面部皮肤时需要注意到人物额头被头发或者头饰所遮挡而产生的阴影部分，以及人物面部腮红与下巴的阴影。

1

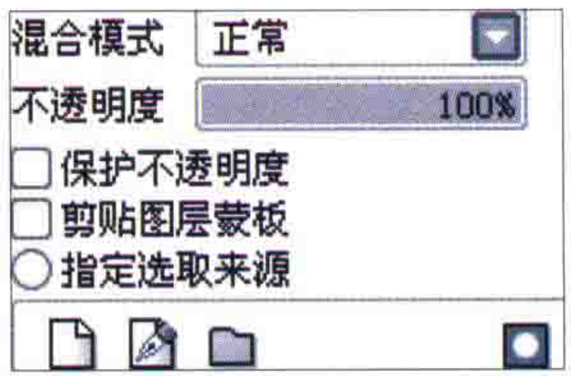
首先还是要绘制出人物皮肤的底色。我们可以用魔棒工具选中线稿图层中人物面部和脖子的部分。选中之后再新建一个图层并放置在线稿图层之下，然后用油漆桶工具填充出人物面部的底色。

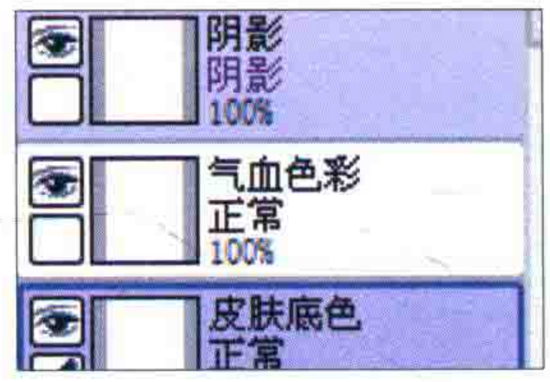
2

五官是人物面部的重要部分，绘制出它们的质感和立体感。

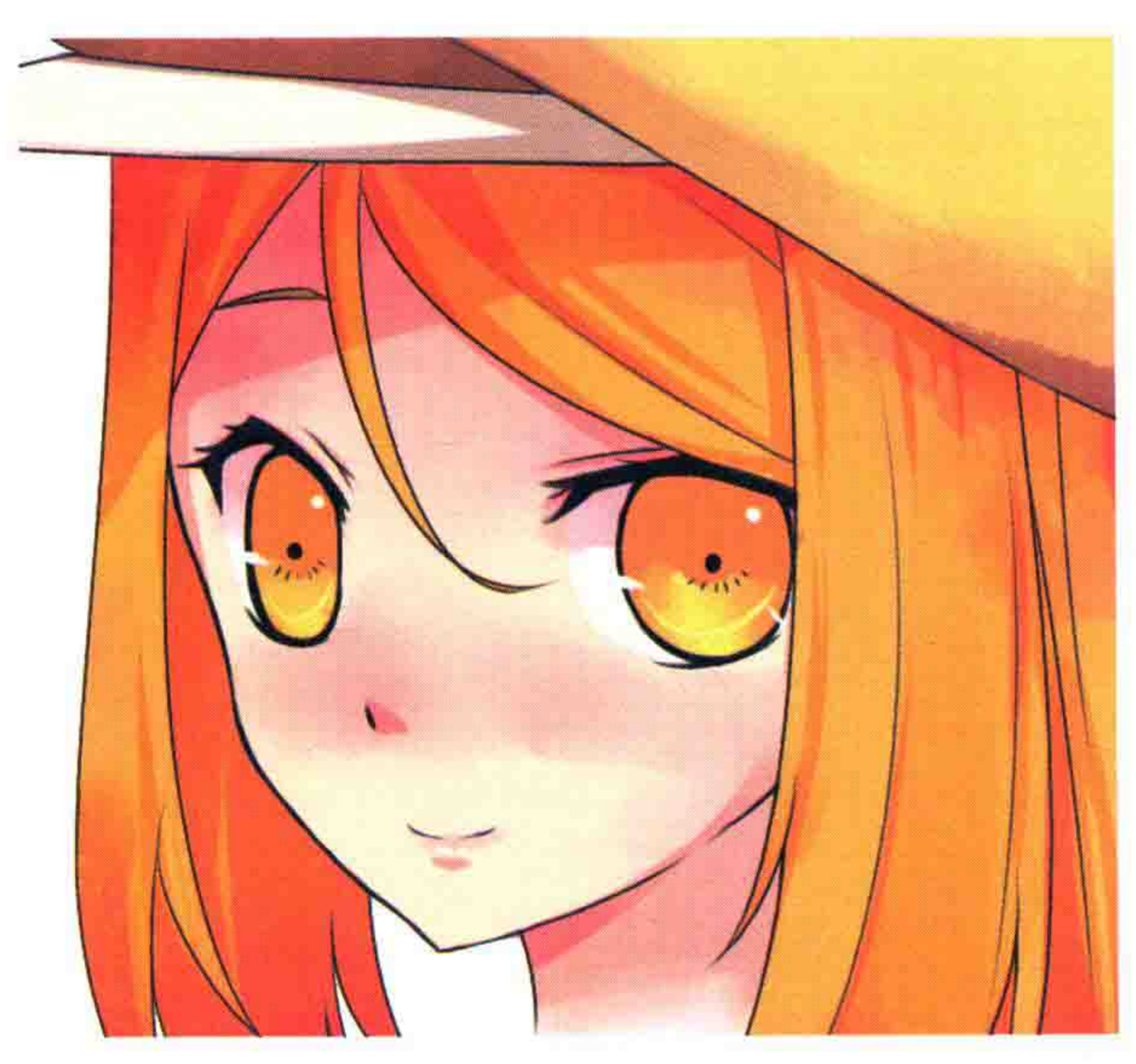
在原有选区的基础上新建一个图层。将图层的属性修改成阴影图层，根据人物的结构和光源的方向，绘制出人物面部的阴影部分。

在阴影图层之下，底色图层之上，新建一个图层，用来绘制人物的面部色彩变化。人物面部色彩变化就是表现皮肤表面的一些血色，颜色通常以粉红色为主。

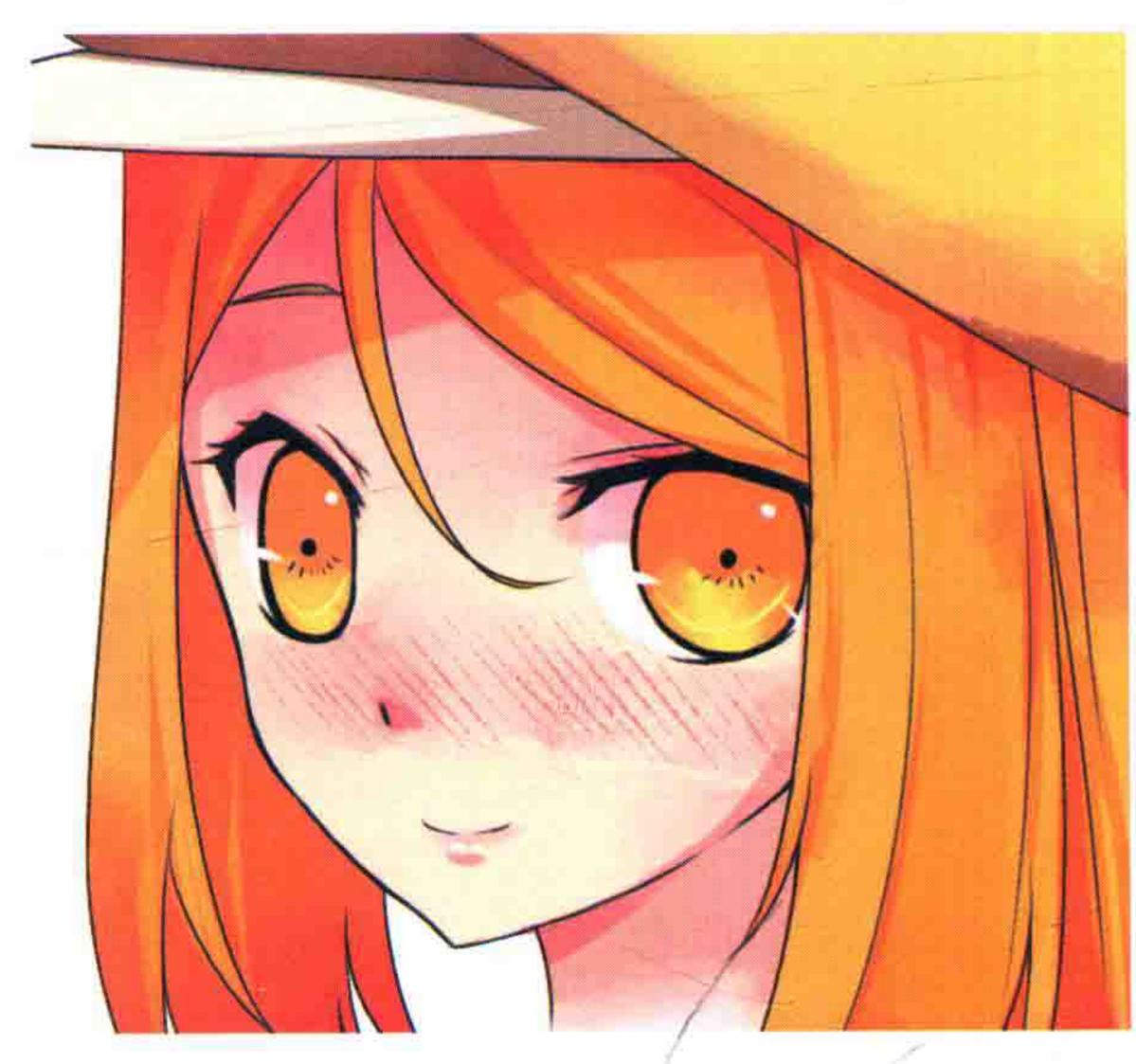




为了方便绘制时对色彩的修改，强烈建议每一个步骤最好有一个独立的图层。



按照上一小节绘制腮红的步骤，绘制出腮红的粉色带。



最后使用铅笔工具，运用粉红色在腮红带上排线，刻画腮红。

Chapter 3 绘制人物的全身像

人物形象塑造是漫画中最重要的元素，通过绘制不同动态的人物，可以使画面更加生动丰富。在给人物添加上各种华丽的服饰和装备之前，首先要掌握好人物全身像的绘制方法。本章将从人物身体结构和色彩关系上出发讲解人物全身像的绘制方法。

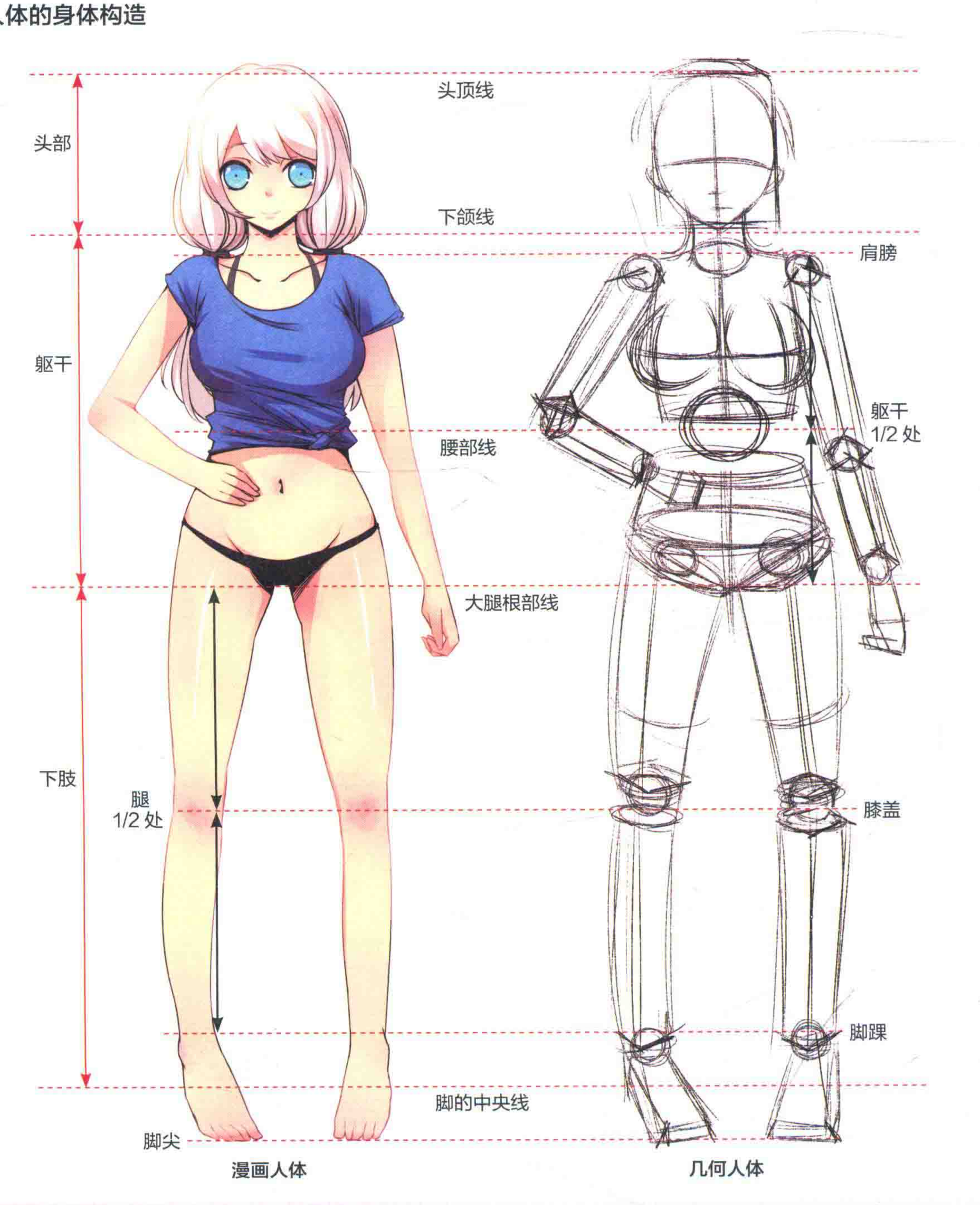
3.1 人物的身体结构

人体的身体结构虽然比较复杂，但仍然有规律可循。熟悉人物的身体结构及人体比例是绘制好CG漫画人物的基础之一。本节将着重从人体构造和线稿两方面来讲解绘画中人体结构的知识。

3.1.1 用几何体来搭建人体骨骼

人体结构虽然复杂，但是有规律可循的。最普遍的方法之一就是，用几何形体来理解人体构造中的各个部位，从而实现对人物比例和结构的把握。

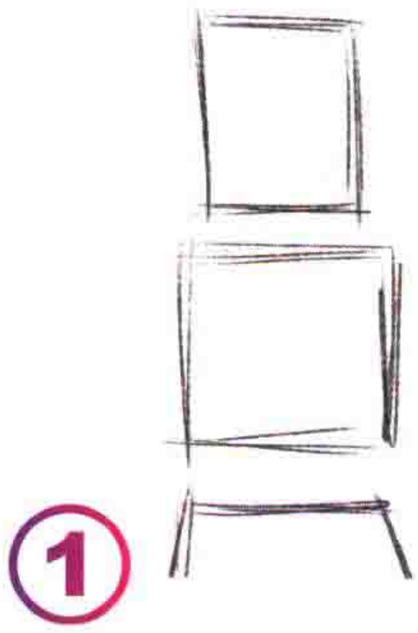
● 人体的身体构造



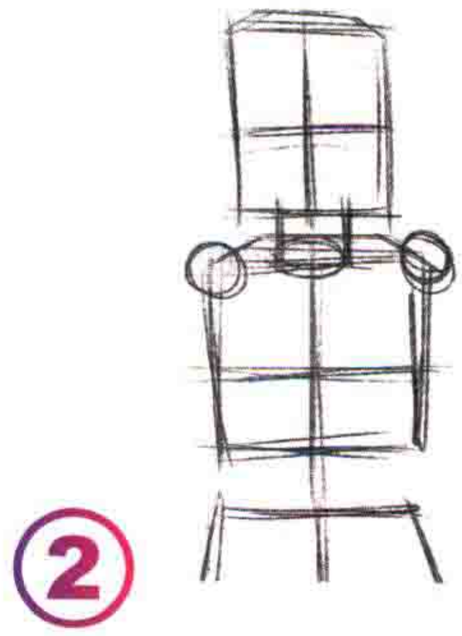
● 用几何体来搭建人体骨骼的步骤

搭建几何体的目的是为了让我们在绘画过程中更好地理解人物的身体构造。避免我们在绘制人体结构时发生错误。

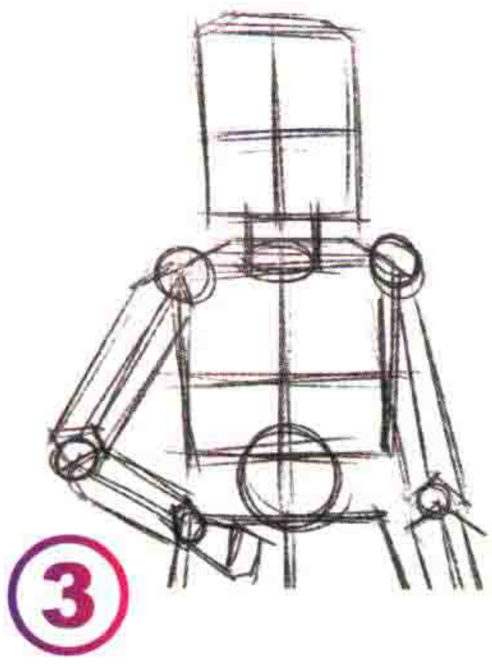
这里将用轮廓结构相对简单的女性角色来讲解如何用几何形体来搭建人物的身体。



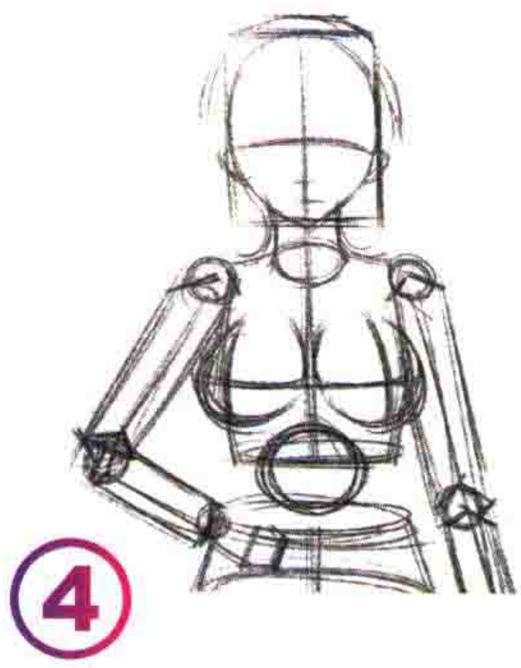
首先画出一些方形来代表人物的头部和躯干。



运用几何透视原理来完善这些几何形状。

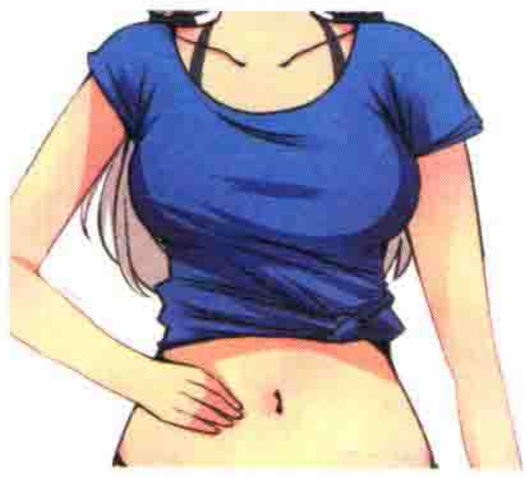


腰部、肩部、手肘等关节可以活动的地方，都可以先用一个小圆球代替，并画出长方体来代替手臂的位置。

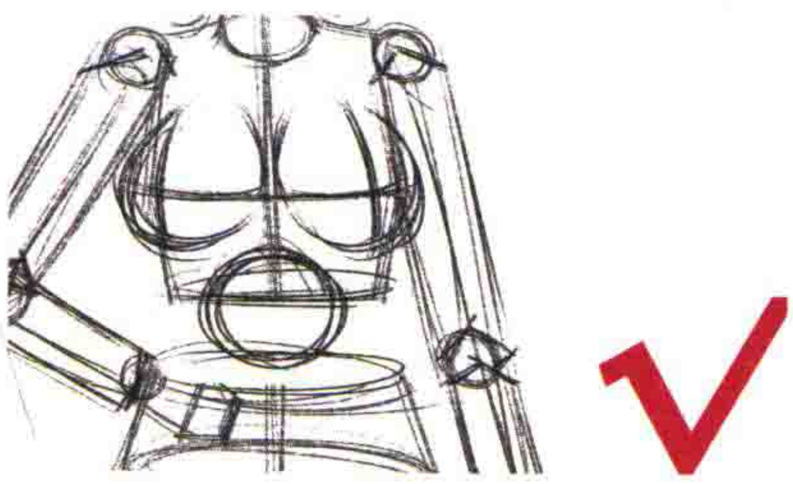


画好手臂之后，接着确定好胸部的位置。女性的胸部是一个半球体，在搭建人体时，可以用圆形代替。

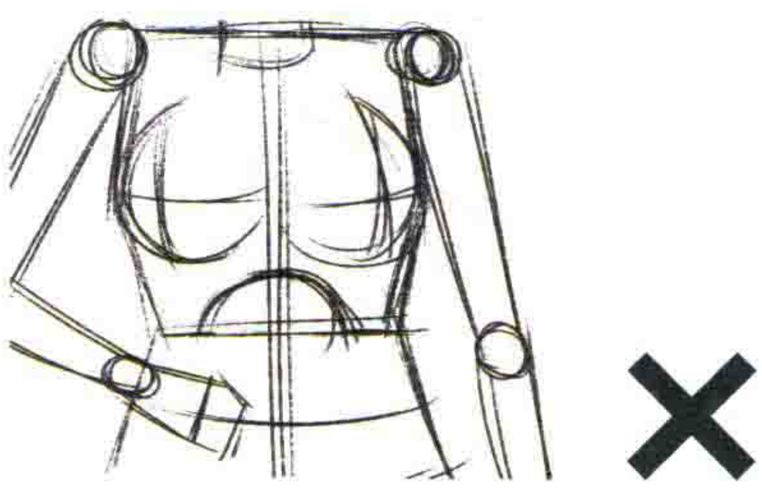
● 绘制女性胸部需要注意的细节



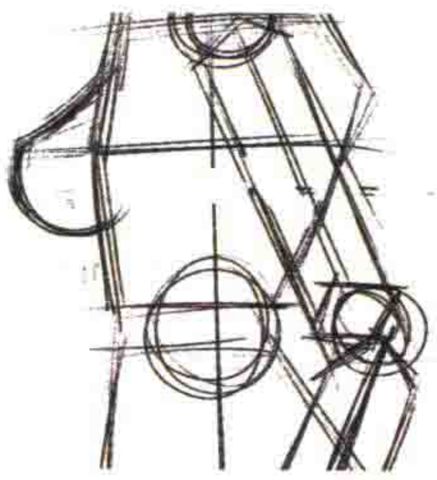
这里介绍绘制胸部时，经常会出现的一些错误。



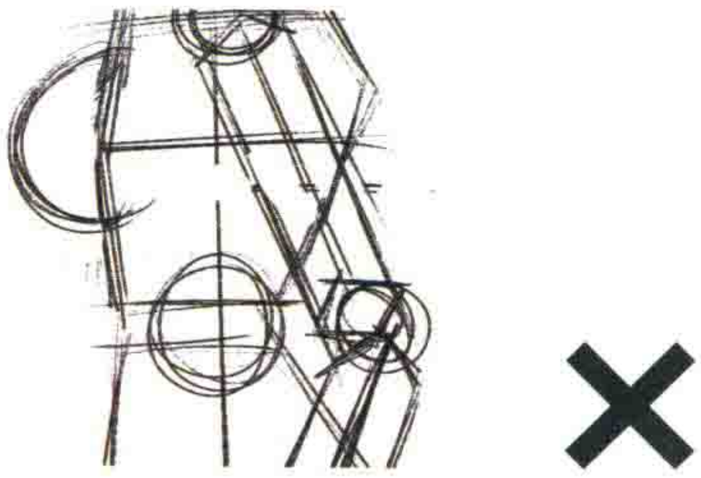
搭建身体时，需要注意的是，胸部是人体躯干上的一个部位，是长在躯干上的。可以绘制一些十字辅助线来方便理解其立体感。



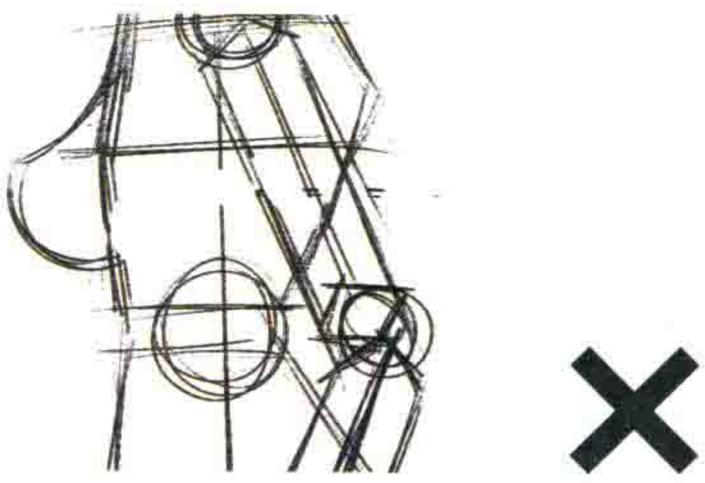
胸部是生长在人物躯干之上的，它的宽度并不是人物躯干的宽度。即便绘制胸部比较大的人物时，这也不例外。



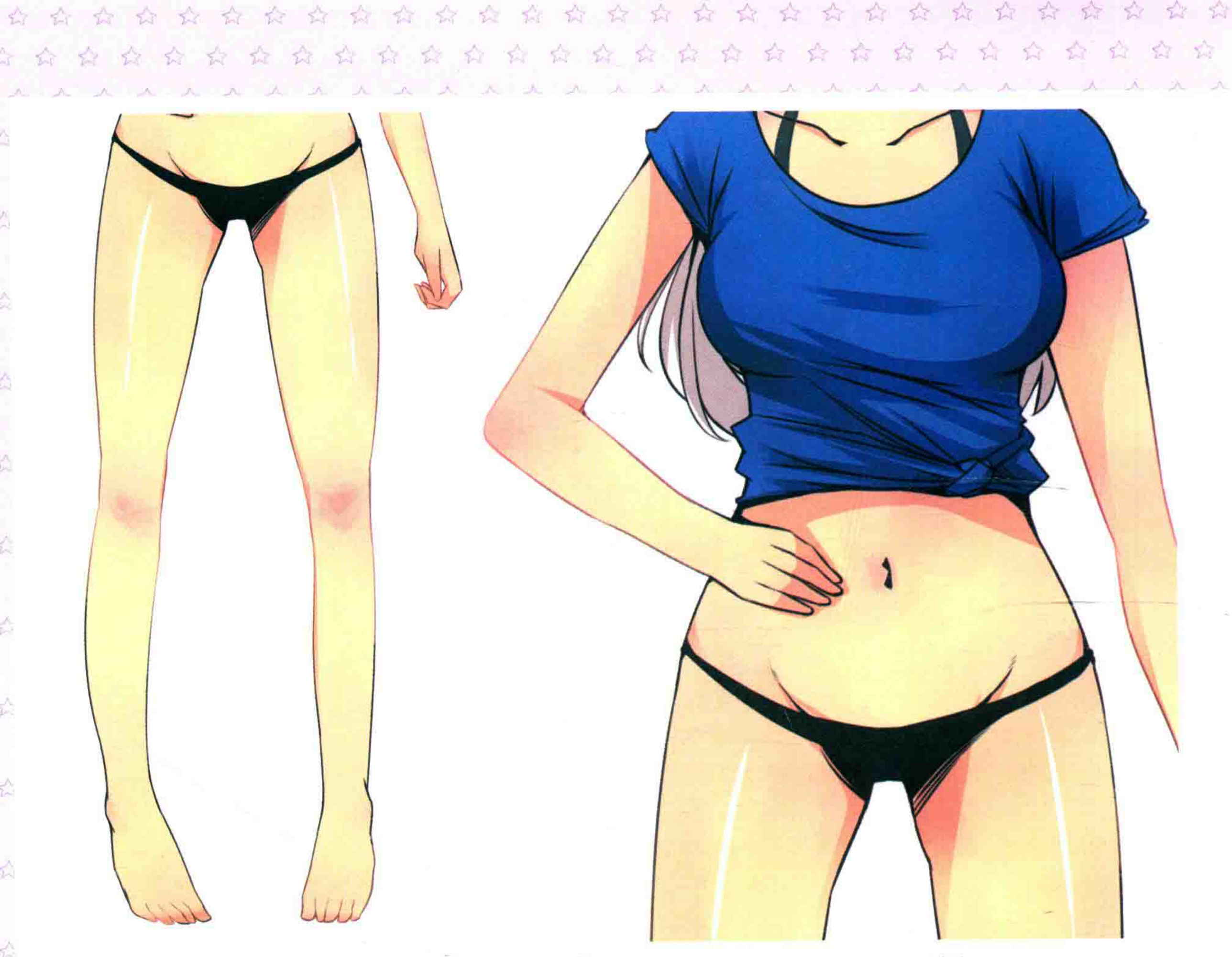
绘制人物侧面的动态时要注意胸部的形状。



胸部不是一个真正的圆形，在侧面的情况下，将人物的胸部画成圆形是不正确的，这样的胸部在画面中给人的感觉很别扭。



同时需要注意的是，除了老婆婆之类的角色，其他年龄段女性的胸部都不要画成下垂的状态。



下半身在搭建的时候，和上半身都是一样的。

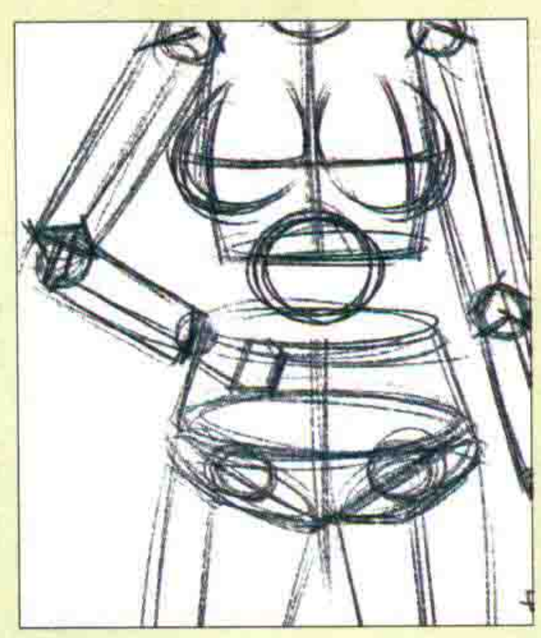
不过需要注意的是，一般人物的膝盖正好处在人物腿部的1/2处。

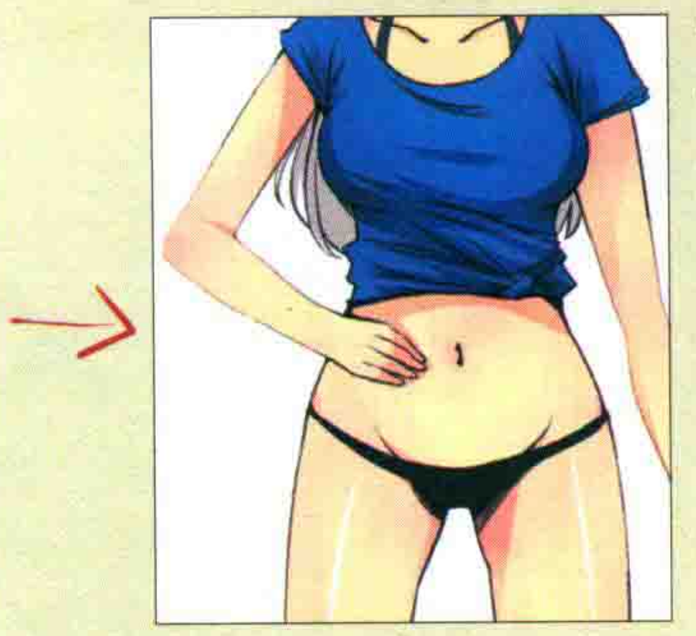
通常情况下，将大腿根部到脚踝之间的部分称为腿部。腿部并不包含脚，所以在搭建时不要把脚部也算在腿部的长度里，这样会影响到整个腿部的结构比例。

从整个人体的角度来看，在搭建人体几何结构的时候，要确定好人物大腿根部的位置。大腿根部确定好之后，可以很快地确定出人物的腰部、胸部、肩膀、膝盖等主要部位的结构位置。

搭建人体结构时，要将大腿和臀部分开。大腿和臀部虽然连接在一起，但是彼此都有各自的结构，且两者是通过关节相连接的。

Tips



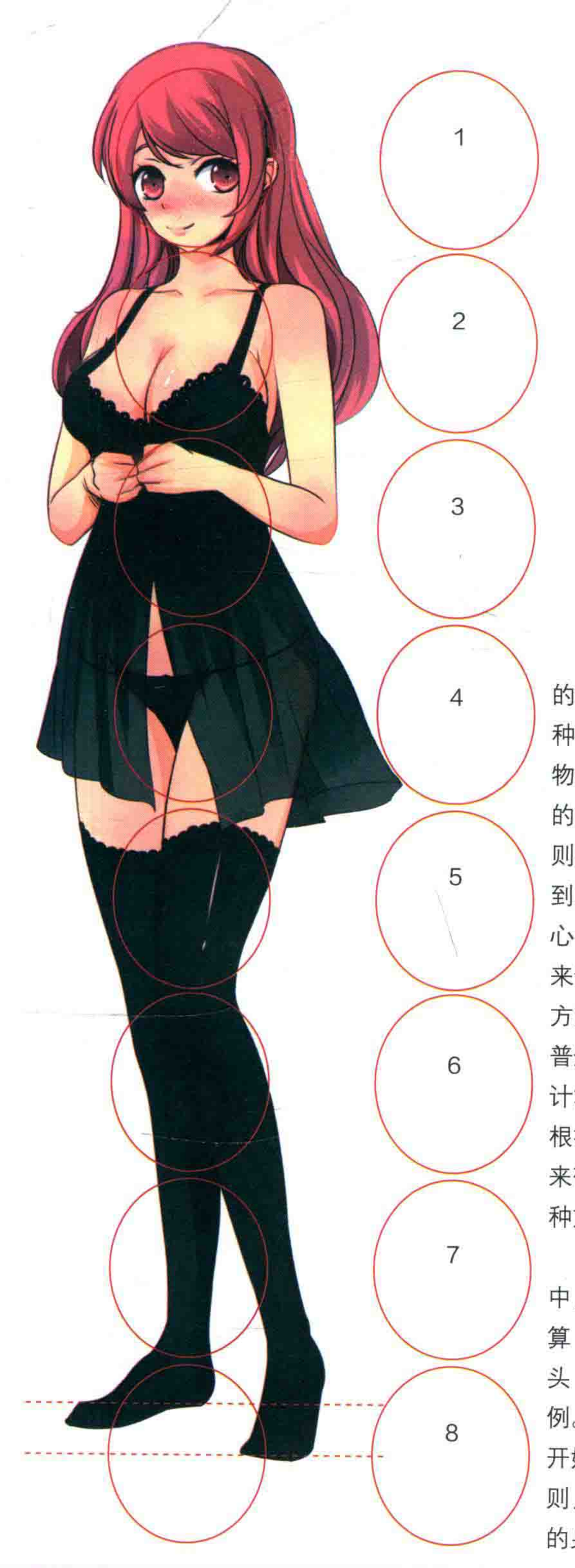


需要提醒大家的是，几何人体只是绘制整个人物的一个过程而已。在搭建几何人体时，线条不必过于工整，毕竟这只是草图。千万不要为了画几何人体而画几何人体，能怎么简略就怎么简略，绘制时，不要在几何体搭建阶段耗费太多时间，时间太长会影响创作积极性，从而影响到后期的绘制。

3.1.2 常用的CG漫画人体比例

本小节将着重讲解人体绘制中头身比例法的运用。

● 头身比例法的原理



头发的厚度并不能算在头部大小中。

头身比例的计算方法有两种。一种是从人物的头顶到人物的脚尖。另一种则是从人物头顶到人物的脚部中心，也就是足弓来计算。这两种方法是目前最为普遍的头身比例计算方式。可以根据自己的习惯来确定使用哪一种方法。

例如左图中，从脚尖来计算，人物是7.5头身的身体比例。如果从足弓开始计算，人物则只有7.2头身的身体比例。

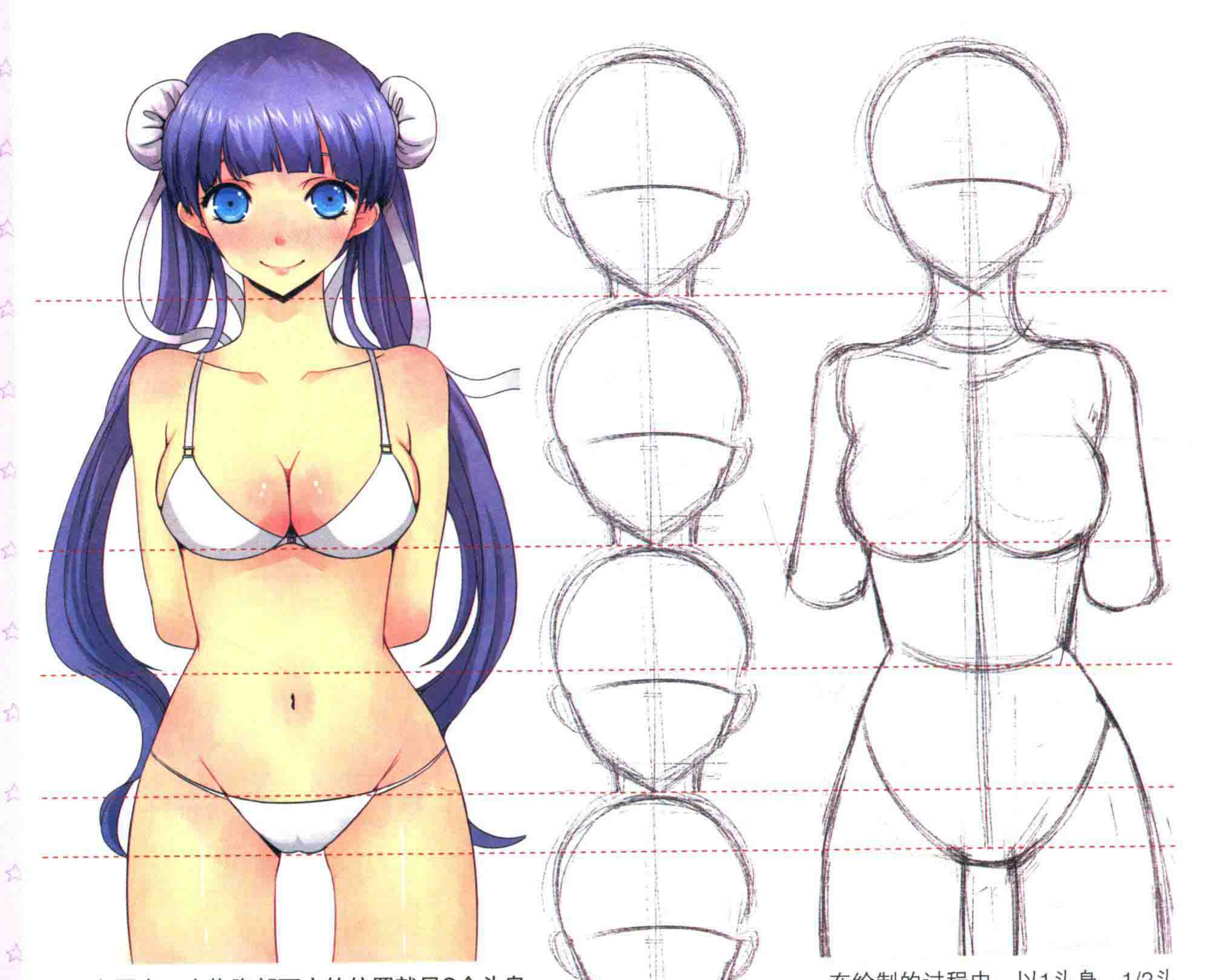
画得熟练后就不需要用辅助圆来确定头身的比例。可以凭借自己的感觉来绘制。

一般情况下，少女、少年的头身比为6~7头身。而像大叔、御姐等类型角色一般都为7~8头身。当然也有追求人物完美头身比例9头身的绘制风格。

需要注意9头身人物的身材固然完美，但也只适合用于16岁以上的人物。如果角色年龄过小，从身体发育的角度来讲，是不会有9头身的头身比例的。

无论是哪一种头身比例，头发的厚度都是不计算在比例之中的。

实际运用



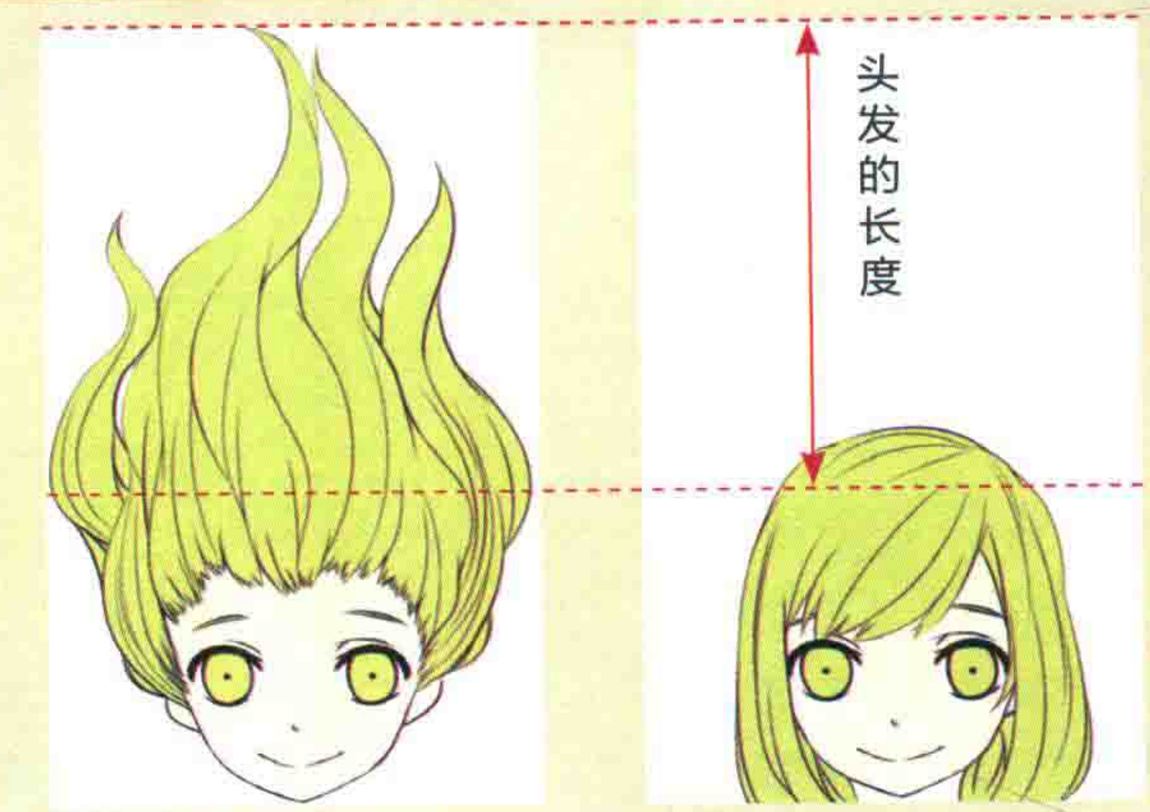
上图中，人物胸部下方的位置就是2个头身的位置。

腰部的位置正好就是2.5个头身的位置。

大腿根部则在3.2个头身的位置。

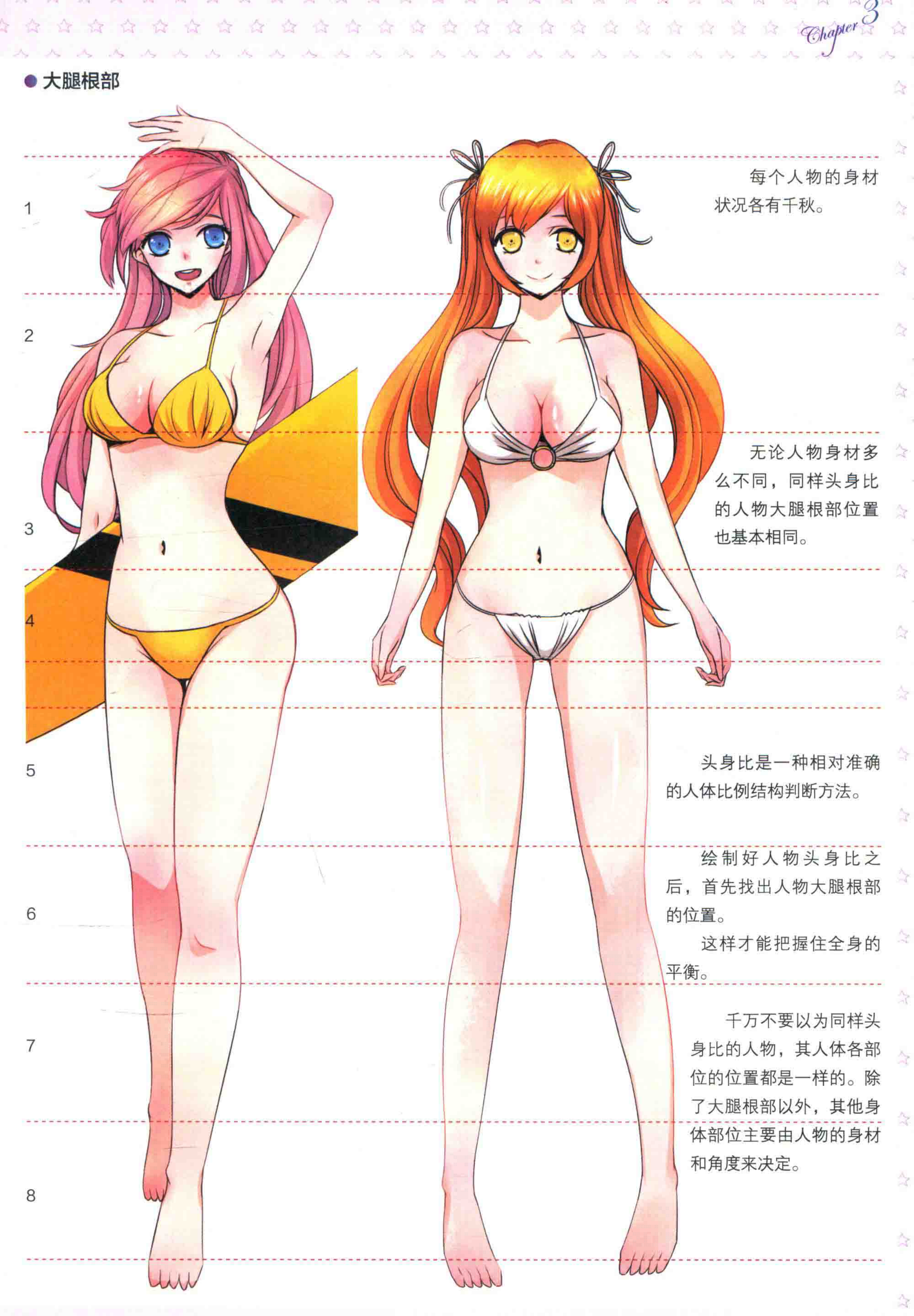
在绘制的过程中，以1头身、1/2头身、1/4头身等为长度来确定整个人体部位的位置。这里并不需要十分精确，只要自己意识到部位的位置就可以了。

Tips



CG漫画中有一些特定场景人物的头发会飘起来，例如，人物在水底，或者人物在使用魔法等，但需要切记的是，无论这个人物的头发飘得多高多长，也绝对不能算在整个人物头部的高度之中。人体的高度只是从头顶到脚部这段距离而已。例如，左图中，如果要将头发长度也算在头长之内，那么这个人的头身比一定很离谱。

● 大腿根部



每个人物的身材状况各有千秋。

无论人物身材多么不同，同样头身比的人物大腿根部位置也基本相同。

头身比是一种相对准确的人体比例结构判断方法。

绘制好人物头身比之后，首先找出人物大腿根部的位置。

这样才能把握住全身的平衡。

千万不要以为同样头身比的人物，其人体各部位的位置都是一样的。除了大腿根部以外，其他身体部位主要由人物的身材和角度来决定。

● 女性不同的头身比

8 头身

7.5 头身

7 头身

成人的比例　　**成人、青年的比例**　　**青年、少年的比例**

利用这种头身的计算方法，目的是能够按照一般规律和自己的绘画经验确定头、躯干、身体、腿的平衡，然后再进行绘制。

Tips

头身比没有一个严格的标准，在绘画过程中每一个画师都会有自己的个性和风格，所以绘制的时候根据自己的人物头部尺寸分配头身比就可以了。

6 头身

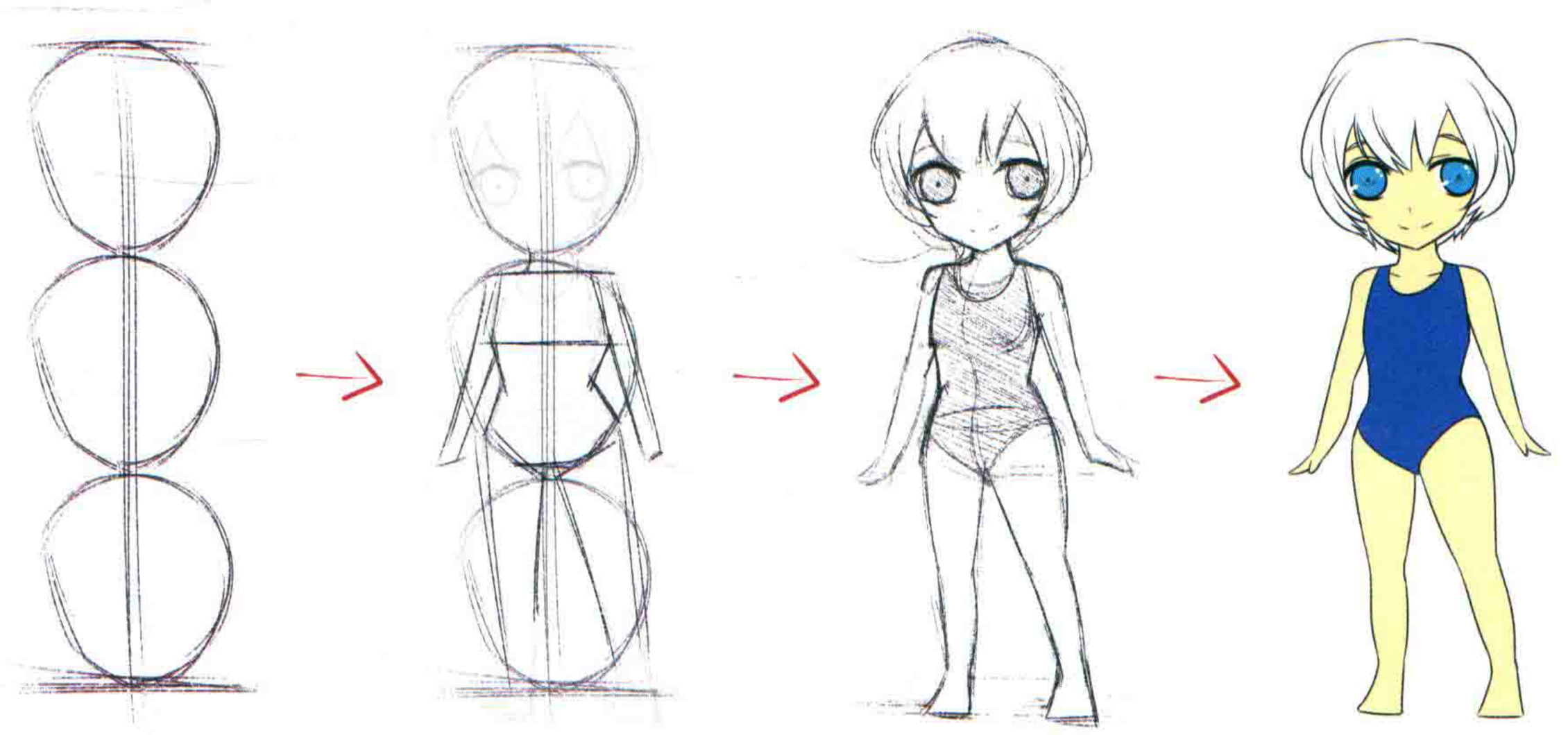
5 头身

3 头身

从发育的角度来讲，人物的年龄越小，其头占整个身体的比例就越大。

少年，中学生的比例　　小朋友，小学生的比例　　小朋友等Q版角色的比例

● 3头身角色的绘制步骤



● 男性不同的头身比

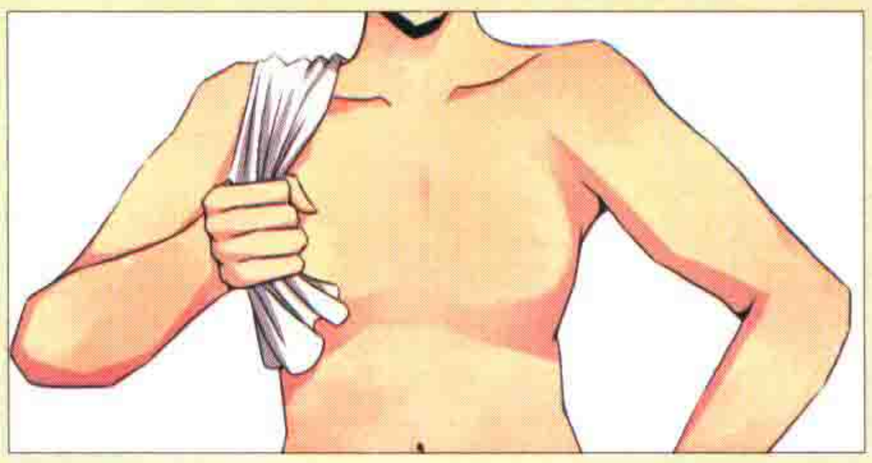
8 头身

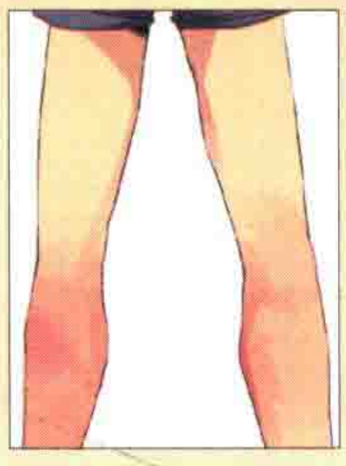
7 头身

5 头身

随着年龄的增长，男性和女性的生理特征越来越明显，且身材比例的差距也越来越大，但是在小孩子阶段的时候，其五官、人体的比例基本是一样的。

Tips

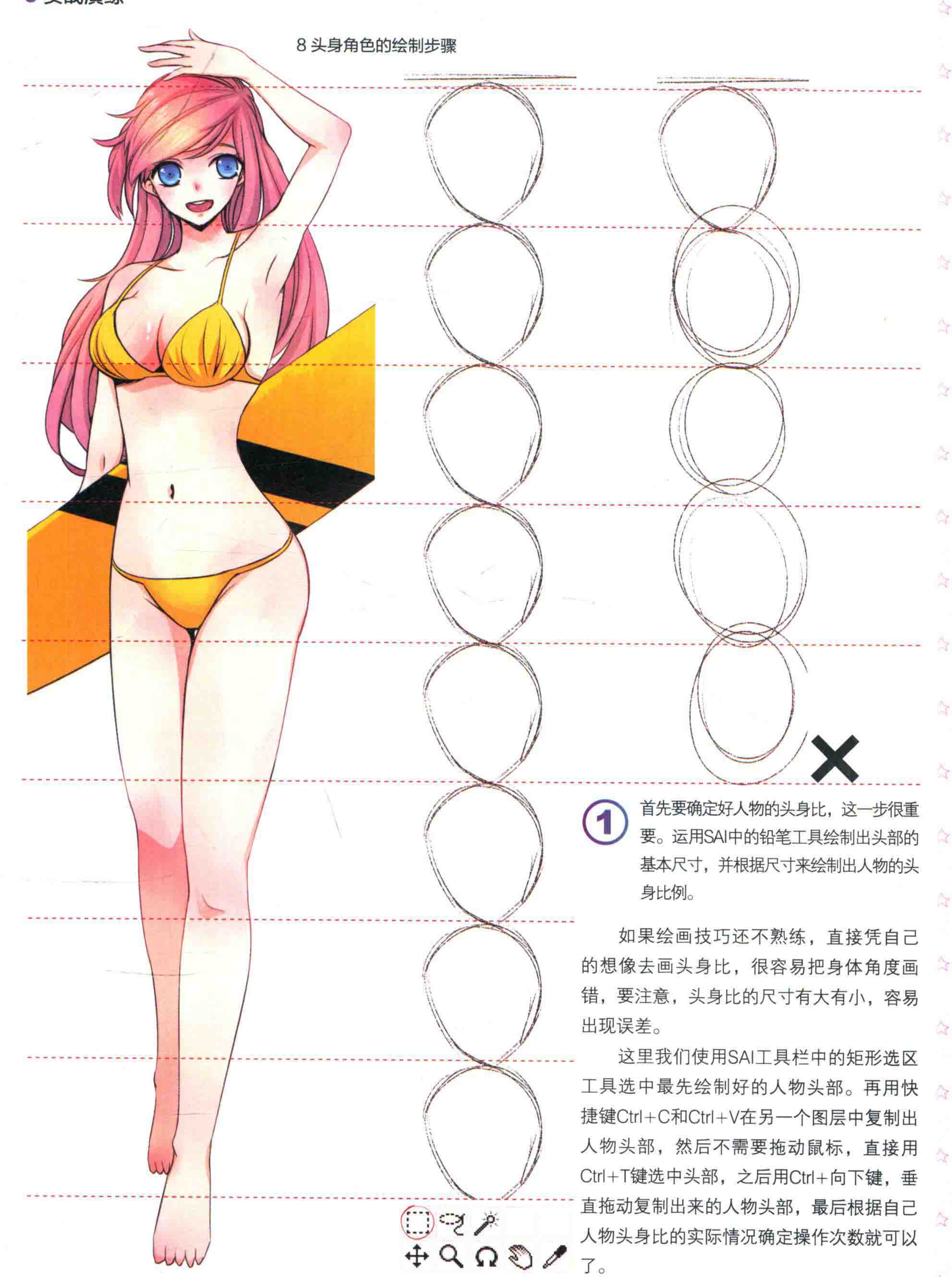




绘画时，男生和女生的身材比例可是有很大区别的。正常情况下，男性角色的肌肉相对女性角色来说更发达，骨架更大，所以在绘制男生的时候，身体结构最好不要画得太纤细。

● 实战演练

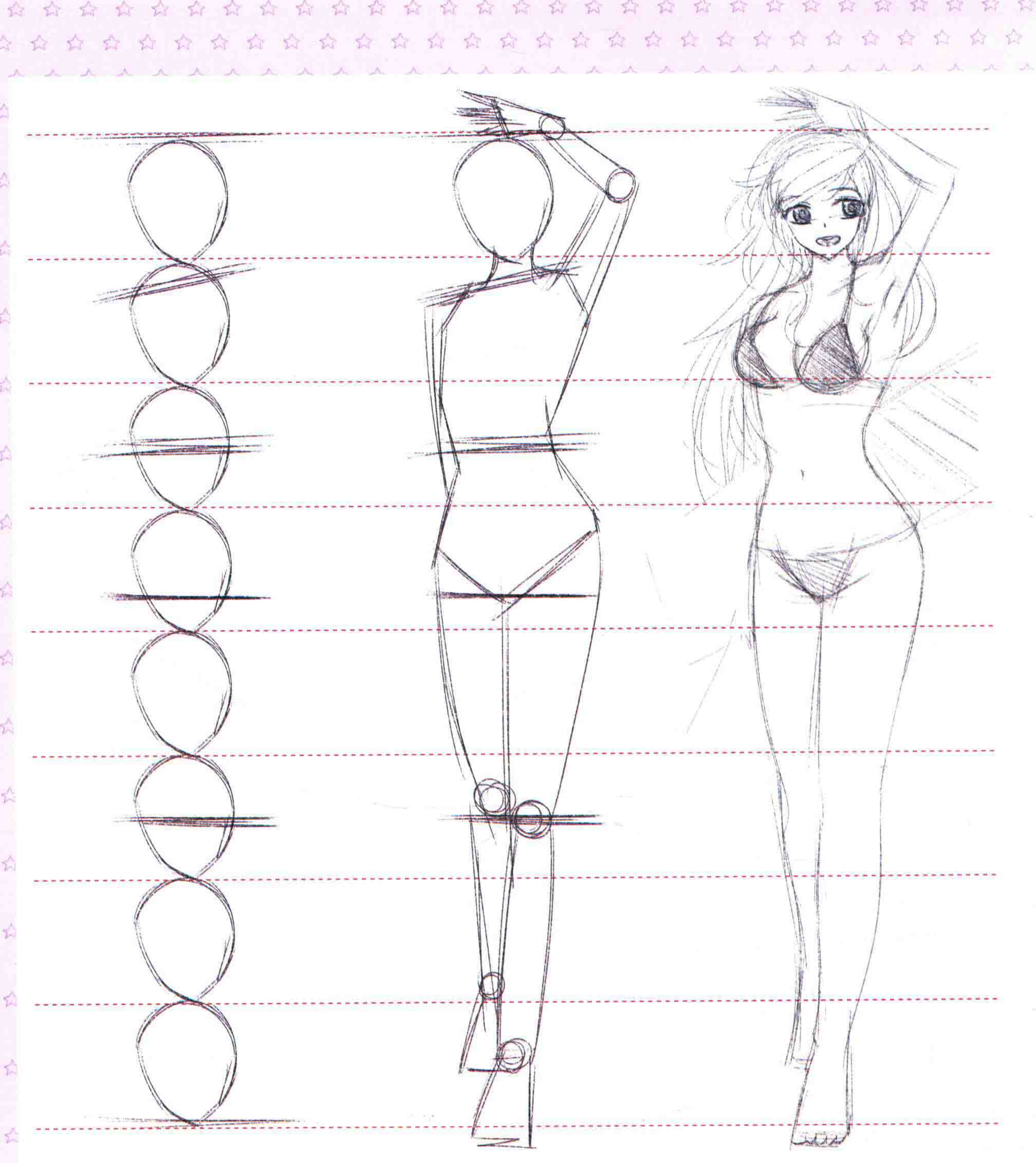
8 头身角色的绘制步骤



1 首先要确定好人物的头身比，这一步很重要。运用SAI中的铅笔工具绘制出头部的基本尺寸，并根据尺寸来绘制出人物的头身比例。

如果绘画技巧还不熟练，直接凭自己的想像去画头身比，很容易把身体角度画错，要注意，头身比的尺寸有大有小，容易出现误差。

这里我们使用SAI工具栏中的矩形选区工具选中最先绘制好的人物头部。再用快捷键Ctrl+C和Ctrl+V在另一个图层中复制出人物头部，然后不需要拖动鼠标，直接用Ctrl+T键选中头部，之后用Ctrl+向下键，垂直拖动复制出来的人物头部，最后根据自己人物头身比的实际情况确定操作次数就可以了。



②

确定好人物的头身比之后，根据头身比参考图，确定出人物的肩膀、胸部、腰部、大腿根部，以及膝盖等重要部位的具体位置。

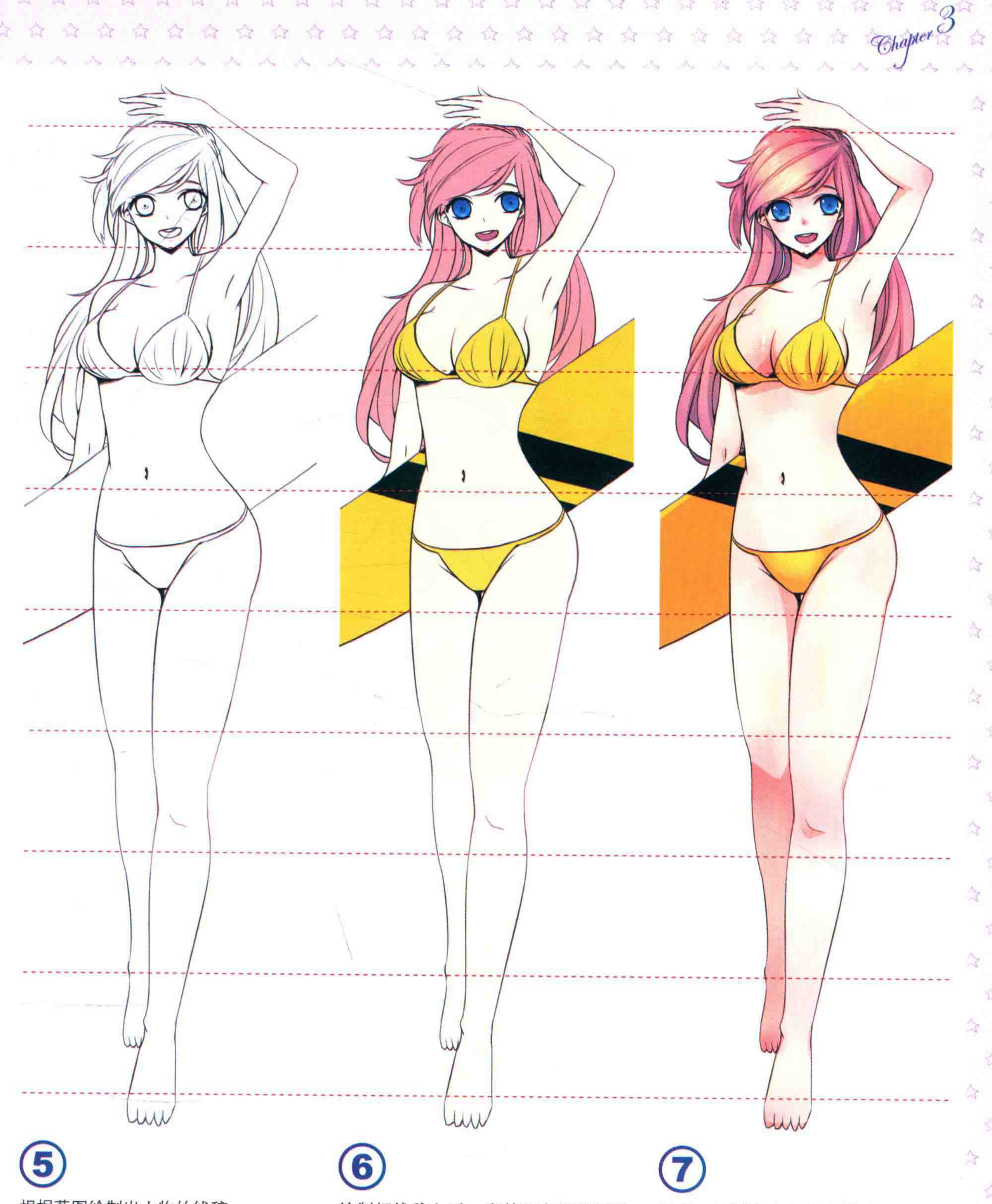
一般8头身的人物角色，其大腿根部位置在3.5~4个头身之间，其中的差距视不同的角色而定。本图中人物大腿根部就在3.8头身的位置上。

③

确定好身体各部位位置之后，就可以运用几何图形来绘制出人物身体的大概轮廓。运用几何体的时候，其复杂程度根据自己的画面需要而定。这里人物的一条手臂向上举起，超过头顶，但是手的位置并不能算在人体的头身高度中，头身始终是以头顶为顶部。

④

在人物的几何轮廓基础上，不断完善身体的曲线，并加上人物的发型、五官，以及服饰。这样草图阶段就完成了。



5

根据草图绘制出人物的线稿。

6

绘制好线稿之后，在其下方新建图层进行底色填充。

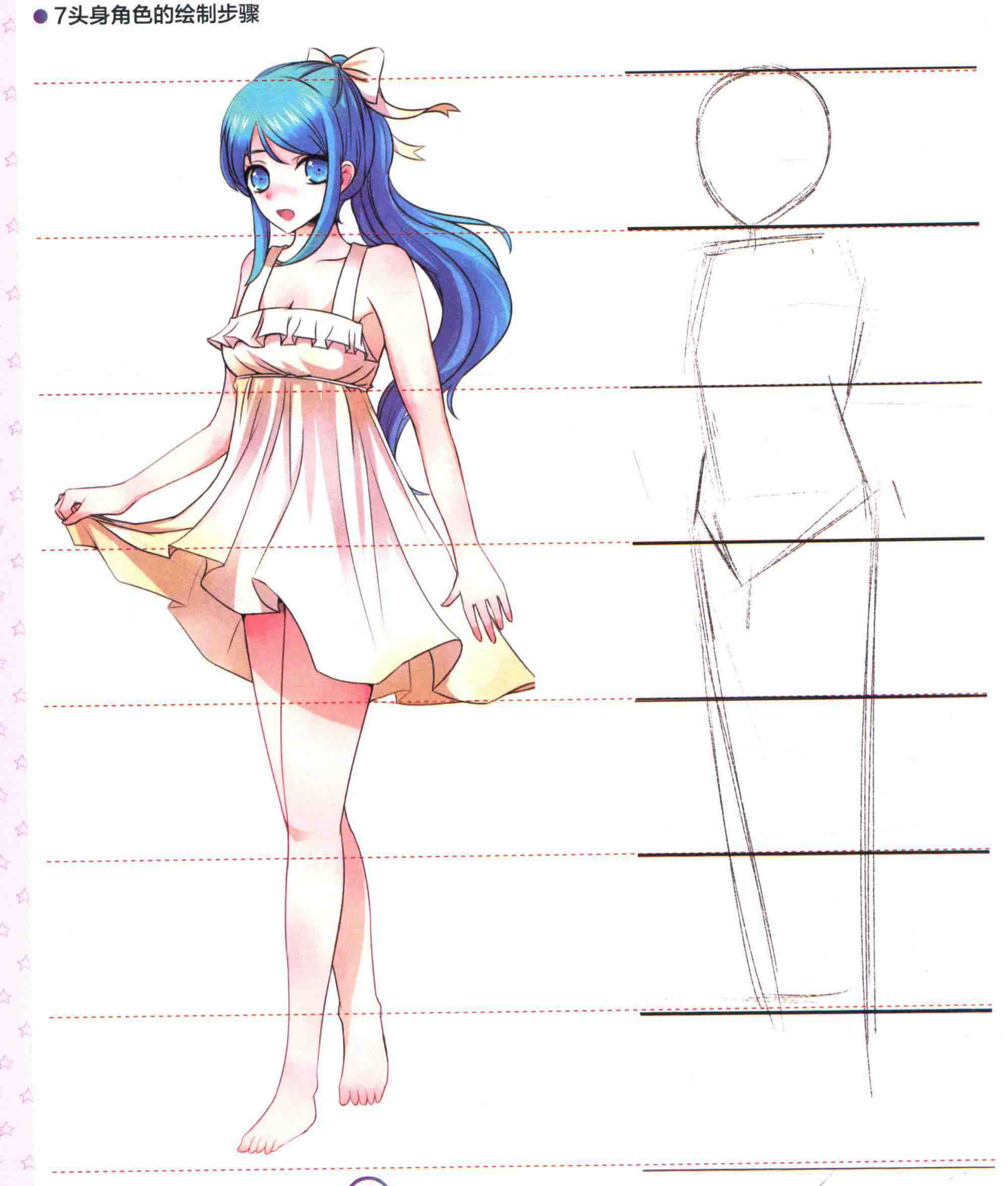
7

最后，绘制出人物的光影关系和色彩细节，作品就完成了。

Tips

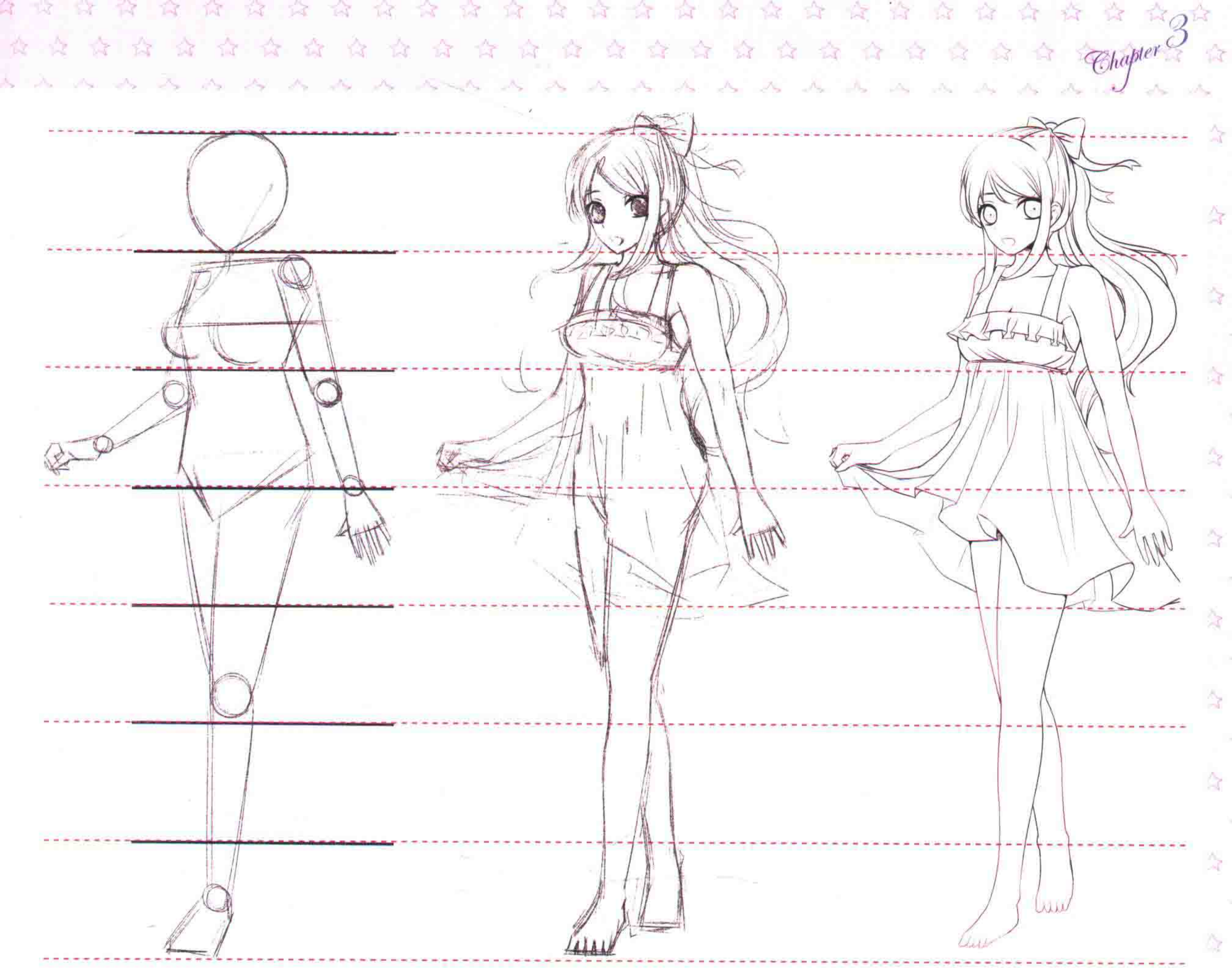
本幅作品中，需要注意的是人物的身体结构和比例。在确定人物的头身比时，不管人物的手举得多高，头发飘起来有多长，手和头发也不能作为人体高度来计算。

● 7头身角色的绘制步骤



①

确定人头身比例不仅仅只有复制头部的办法，还可以用SAI中的矩形工具来绘制出一条笔直的线，头顶上绘制一条，下颌部绘制一条。中间的距离就是头部的尺寸；然后再用矩形工具选中两根线条，如同之前复制头部一样复制线条。复制的时候注意，让上端的线条和被复制图层中下端的线条重合，这样就可以保证每一条线之间的距离都是相等的，便可以绘制出准确无误的头身比辅助线。



②

确定好人物的头身比例之后，运用之前所讲的几何结构搭建法，搭建出人物的基本身体轮廓。确定好人物各个关键部位的位置。

例如，这个人物的头身比例是7头身的比例，她的大腿根部就在3.2个头的位置。

③

完善草图，绘制出人物面部、服装、发型等细节部位。这里需要注意的是，人物穿着裙子，在绘制过程中，要先绘制出人物身体的具体形状，最后在身体的基础上绘制出服装的外形，切不可直接绘制服装，这样会因为没有身体作为参考，从而出现一些结构上的错误。

④

根据草图新建一个图层，勾勒出线稿。

Tips

混合模式 正常

不透明度 100%

在绘制过程中，如果觉得头身比辅助线影响到自己的草图绘制，可以通过调整头身比辅助线图层的透明度，使其在画面中变浅。这样既不影响作画，同时还保留了辅助线的参考作用。当然，我们也可以选中“保护不透明度”，然后将辅助线改成其他比较浅的颜色，以便于区分，但这要有个前提，辅助线要单独保存在一个图层中，如果和草图同在一个图层中，绘制起来就很麻烦了。

5

根据线稿绘制出人物的底色。上色时，最好先使用魔法棒工具选中要上色的部位，再用画笔工具上色，避免颜色出界等问题。

6

最后，绘制出人物的光影关系和色彩变化就完成了。

Tips

本幅作品重要的是把握好人物身体结构的塑造。在CG漫画中，无论男性还是女性不可能永远只穿着泳装出现在各种画面中，随着绘制难度越来越大，人物的服装也会越来越复杂。把握好人体结构，不要被服装的外形和细节误导，这很关键。

● 不同头身比的效果

7头身

同样的人物造型，如果头身比例不同，那么给人的感觉也就大不相同了。

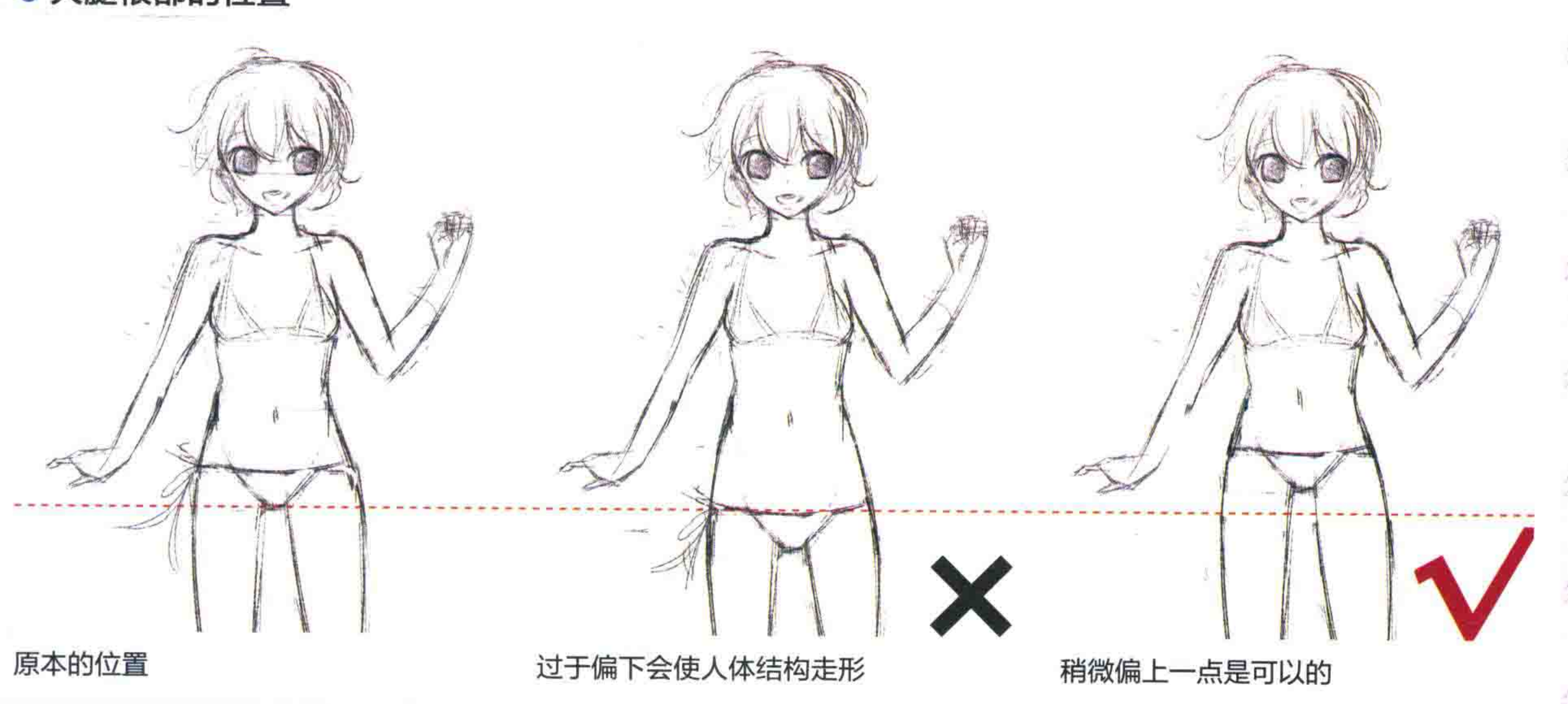
例如左图中，人物原本是一个6头身的小女孩，给人一种很稚嫩可爱的感觉。

如果让这个人物增加一头身的比例，整个人物顿时便展现出相对成熟的少女的气质。

这里需要注意的是，人物的身材要适应画面中头身比带给人们的年龄感觉。

虽然现在市面上有很多童颜巨乳等极具风格化的作品出现，但这些作品不利于初学者对人体结构和比例的学习。

● 大腿根部的位置



原本的位置

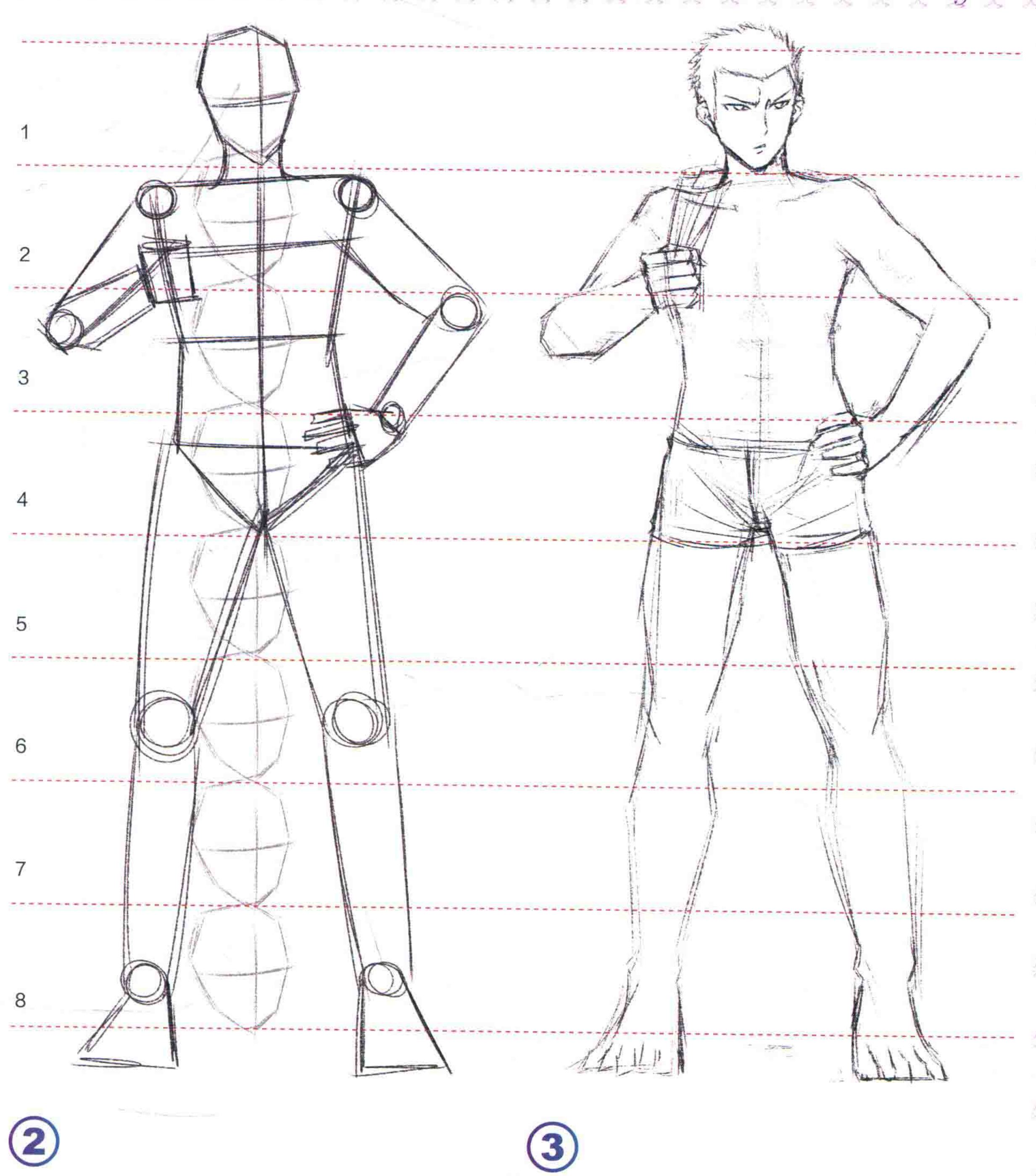
过于偏下会使人体结构走形

稍微偏上一点是可以的

8头身男性角色的绘制步骤

1

确定好头部的尺寸之后，再确定出人物的头身比例。



②

在头身比图层上新建一个图层，开始进行人体草图的绘制。首先要注意的是，本幅作品中的男性，身形健壮，年龄成熟。绘制的时候千万不要按照女孩子的身体比例去进行刻画，不然画出来的是“伪娘”，而不是“型男”。

起形的时候肩膀和胸腔部位可以用一个梯形来表示，上边宽，下边窄。这是为了绘制出男性骨架的特征。

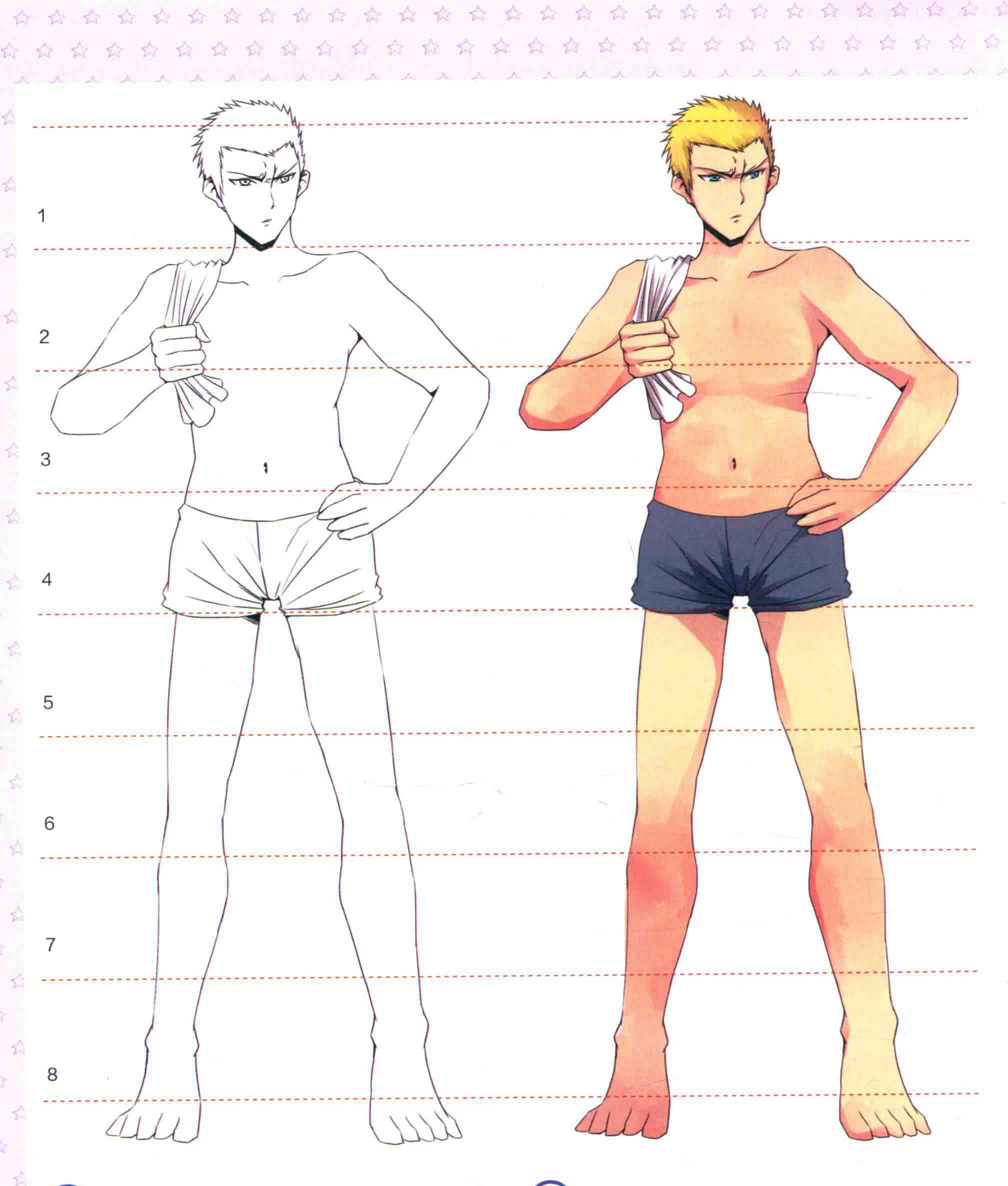
绘制四肢的时候，可以多用直线表示人体的结构。与女性相比，男性的身体轮廓中用一些比较硬朗的线条更能够突显出男性特有的美感。

③

根据几何结构图开始完善草图。绘制时可以在几何结构图层上再新建一个图层来绘制草图，草图主要用来完善人体各个部位的细节。

需要注意的是，男性肌肉相对女性来说更为发达。正常情况下，男性的美感来自于健硕的肌肉。因此，绘制男性的人体细节时，注意四肢及胸部肌肉轮廓的表现。必要时，线条的弧度不需要很大。这样可以表现出人物肌肉紧实的感觉。

还需要注意的是，男性的脖子通常要比女性的更粗大。



④

根据草稿图层绘制出人物线稿就可以了。

⑤

上色的时候要注意，千万不要把男性的皮肤画得过于粉嫩，这样会给人一种很怪异的感觉。除了美男子、美少年及“伪娘”之外，男性的肤色不宜太白。

在现实生活中，男性的皮肤颜色更深。绘制男性的皮肤，尤其是型男的皮肤时，要注意表现出人物肌肉的质感，注意肌肉的结构。相对女性来说男性的身躯更加坚实。

3.1.3 常见的动态

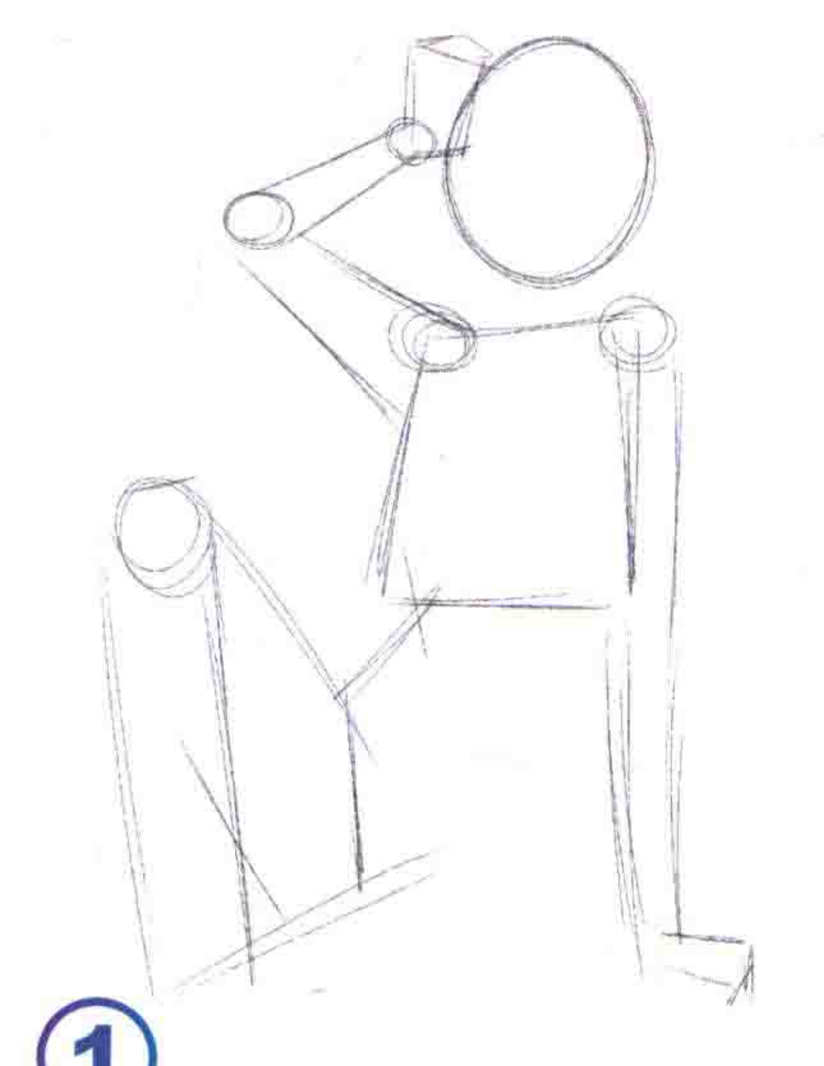
本小节将通过展示人物的动态姿势，来学习人物常见动态的绘制方法。

在这幅作品中，我们需要注意的是人物的身体结构和人体比例，其次才是看起来比较华丽的色彩。

这幅画在起稿的时候一定要多花一点时间，不仅仅是要花时间来完成人物各处的细节，同时要把握好人物的身体结构。动态情况下的人物要比直立静止的人物复杂得多。在通常的绘制中过程中常会出现因为画面中人体结构变形而导致画面效果一落千丈的情况。

建议在绘制中多运用图层属性和魔棒工具。

● 坐在地上的人物



1

先用几何形体确定好人物的基本结构和基本轮廓形状。

2

根据几何形完善人体各个部位的细节和线条，最后确定出草图的基本效果。

3

在草稿图层上新建一个图层。根据草稿图层的效果，在新建图层上绘制出人物的线稿。如果草稿影响线稿的绘制，可以调低草稿层的图层透明度。

用魔棒工具选中人物头发的部分，再用油漆桶工具填充人物头发的底色。

在线稿图层上新建一个阴影图层，命名为阴影1，并继续在头发选区中绘制出人物头发的第一层阴影。

在阴影1上再新建一个阴影图层，并命名为阴影2，在阴影1的基础上加深头发的色彩变化。

在阴影2上新建一个普通图层，用水彩笔工具，在头发选区中绘制头发整体的色彩变化。最后绘制出人物头发的高光。

取消之前的选区，再用魔棒工具选中人物皮肤裸露出来的部分，并用油漆桶工具绘制出人物皮肤的底色。

重新选中阴影1图层，在皮肤选区中绘制出人物皮肤的光源关系。

绘制好光影关系后，选中阴影2图层，用较深的颜色来加深人物皮肤的光影色彩变化。

再新建一个图层，在皮肤选区中绘制出人物皮肤整体的色彩变化。注意皮肤的色彩变化不要用太深的颜色，尽量以桃红为主。

12

取消之前的选区，然后在线稿图层中选中人物服装的部分，并使用油漆桶工具绘制出服装的底色。衣服是白色，所以不用上色，因为SAI默认背景色就是白色。

13

在阴影1图层中绘制出人物衣服的光影关系。

14

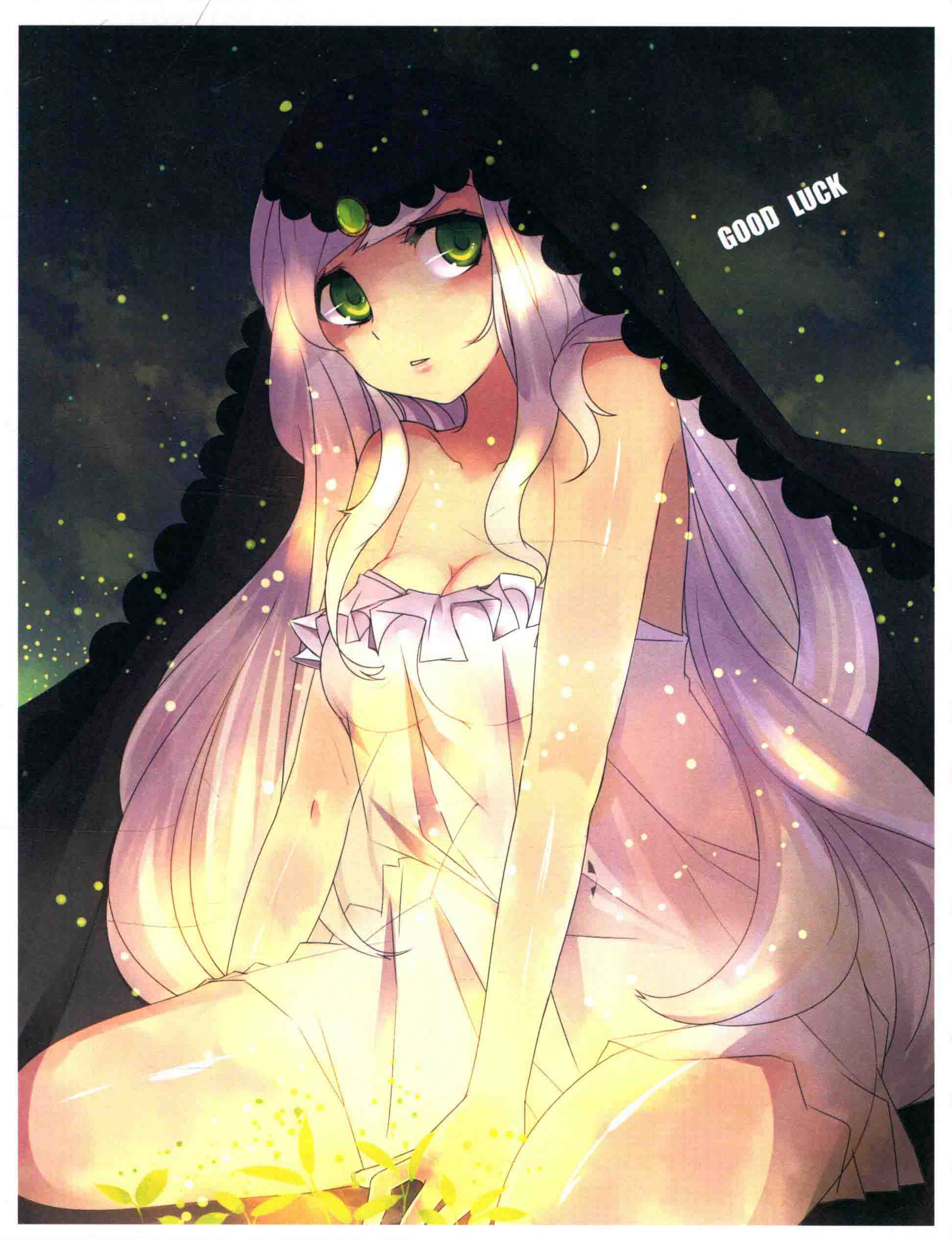
选中阴影2图层上的色彩关系图层，绘制出人物服装的色彩关系，并绘制出人物衣服上的高光部分。

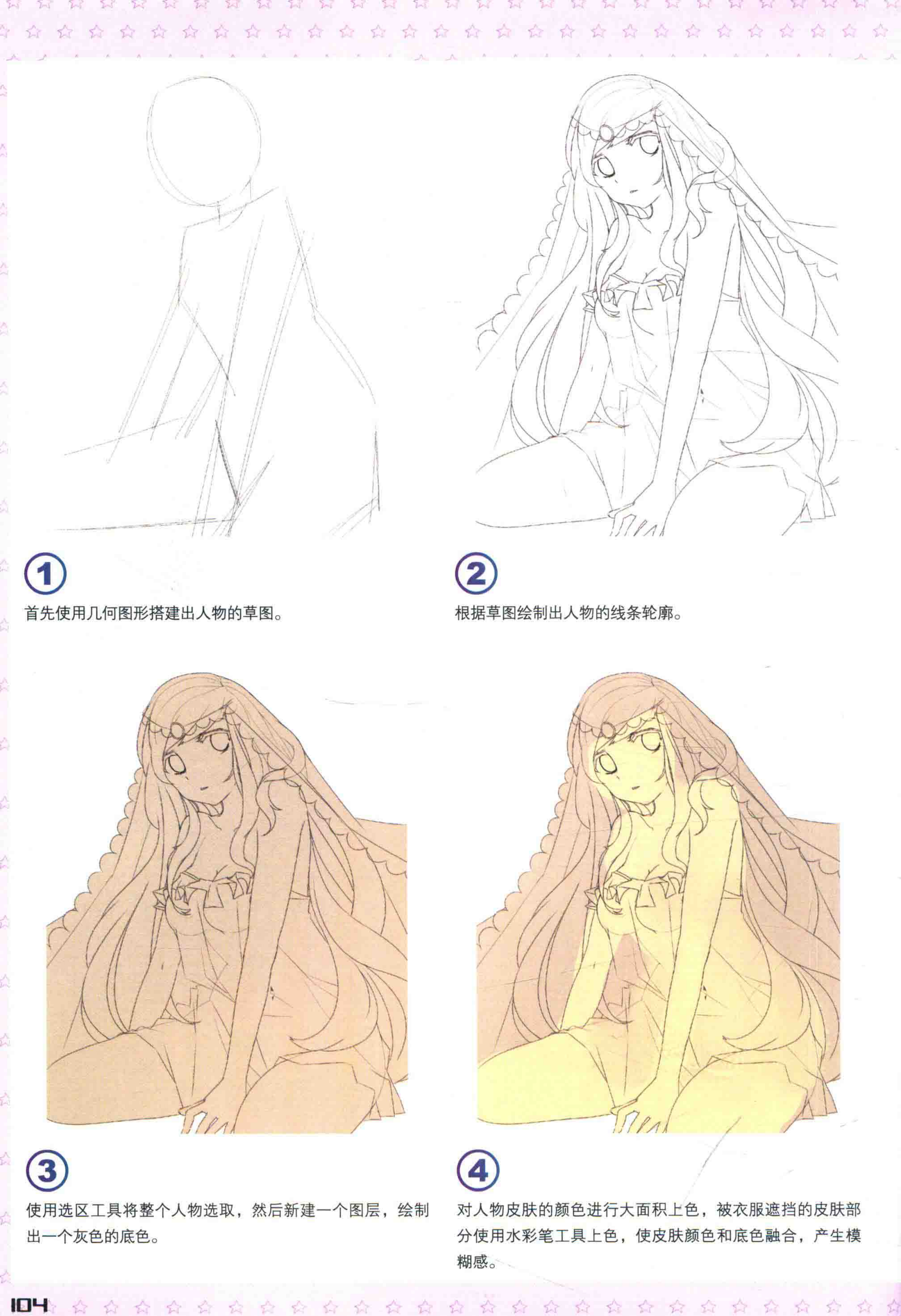
15

最后选择线稿图层，选中“保护不透明度”，将部分线条进行颜色变化的处理，作品就完成了。

● 跪在地上的人

本幅作品中的人物处在一个色调比较暗的环境中，光源来源于人物下方那几株可以发光的植物，所以在光影的刻画上一定要注意人物光影的细节。





①

首先使用几何图形搭建出人物的草图。

②

根据草图绘制出人物的线条轮廓。

③

使用选区工具将整个人物选取，然后新建一个图层，绘制出一个灰色的底色。

④

对人物皮肤的颜色进行大面积上色，被衣服遮挡的皮肤部分使用水彩笔工具上色，使皮肤颜色和底色融合，产生模糊感。

⑤

绘制出人物头部和肩膀部位的光影色彩。

⑥

绘制出全身的光影色彩。

⑦

绘制出头发的底色。

⑧

使用水彩笔工具选择白色，绘制人物衣服的颜色。为了体现衣服透明的材质，边缘颜色的处理不能太死板，要尽量模糊一些。

绘制出背景的底色。

绘制出头纱花边的颜色。

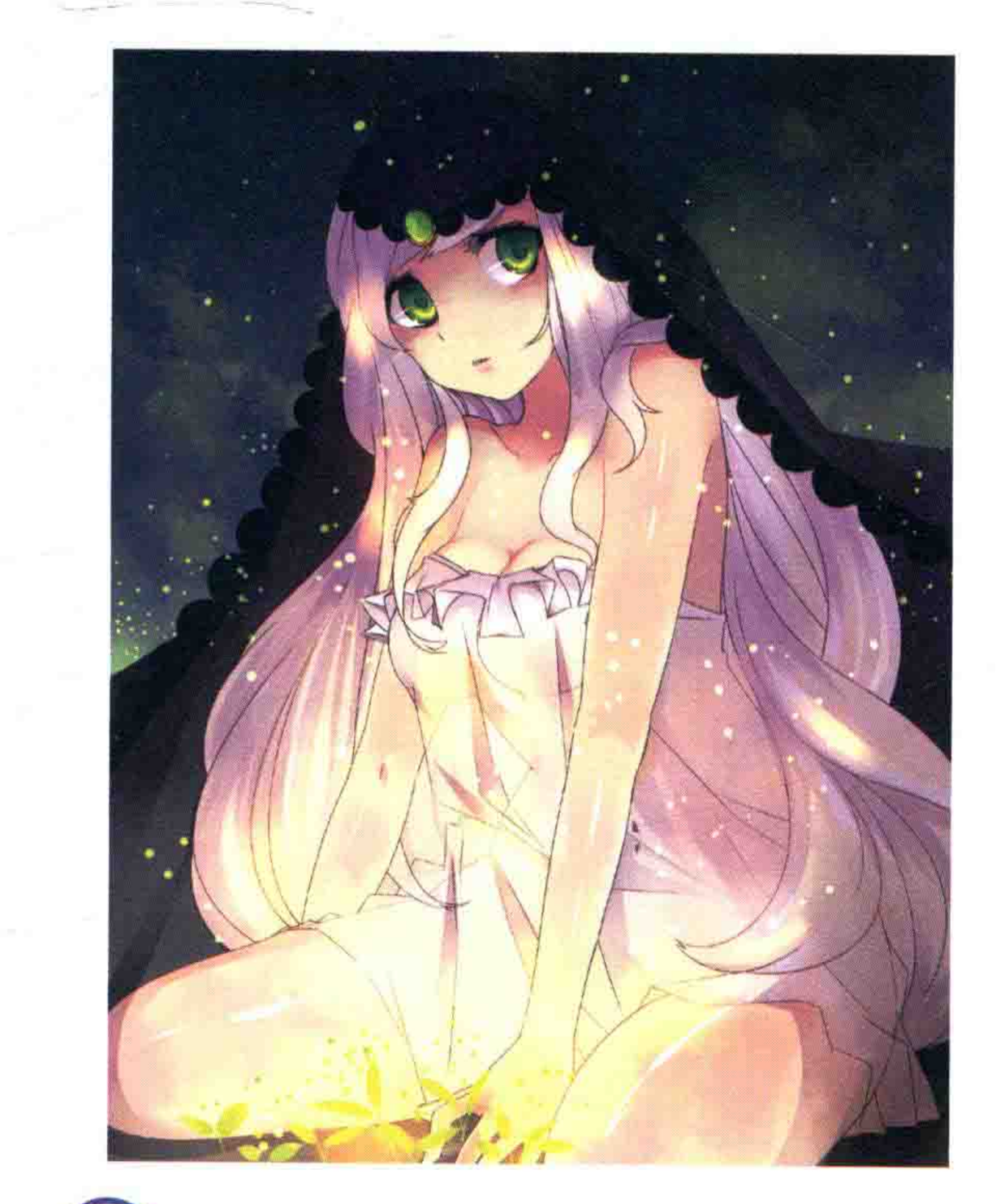
绘制出头纱的颜色，并调整背景的色调。

根据光源绘制出画面整体的阴影部分，也就是背光部分。

绘制出眼睛和宝石的底色，这里都使用绿色。

绘制出发光草的颜色。

新建一个发光图层，对画面所有的受光部分进行刻画。光源颜色可以选用橘黄色或者柠檬黄。



最后绘制出头发的光泽，作品就完成了。

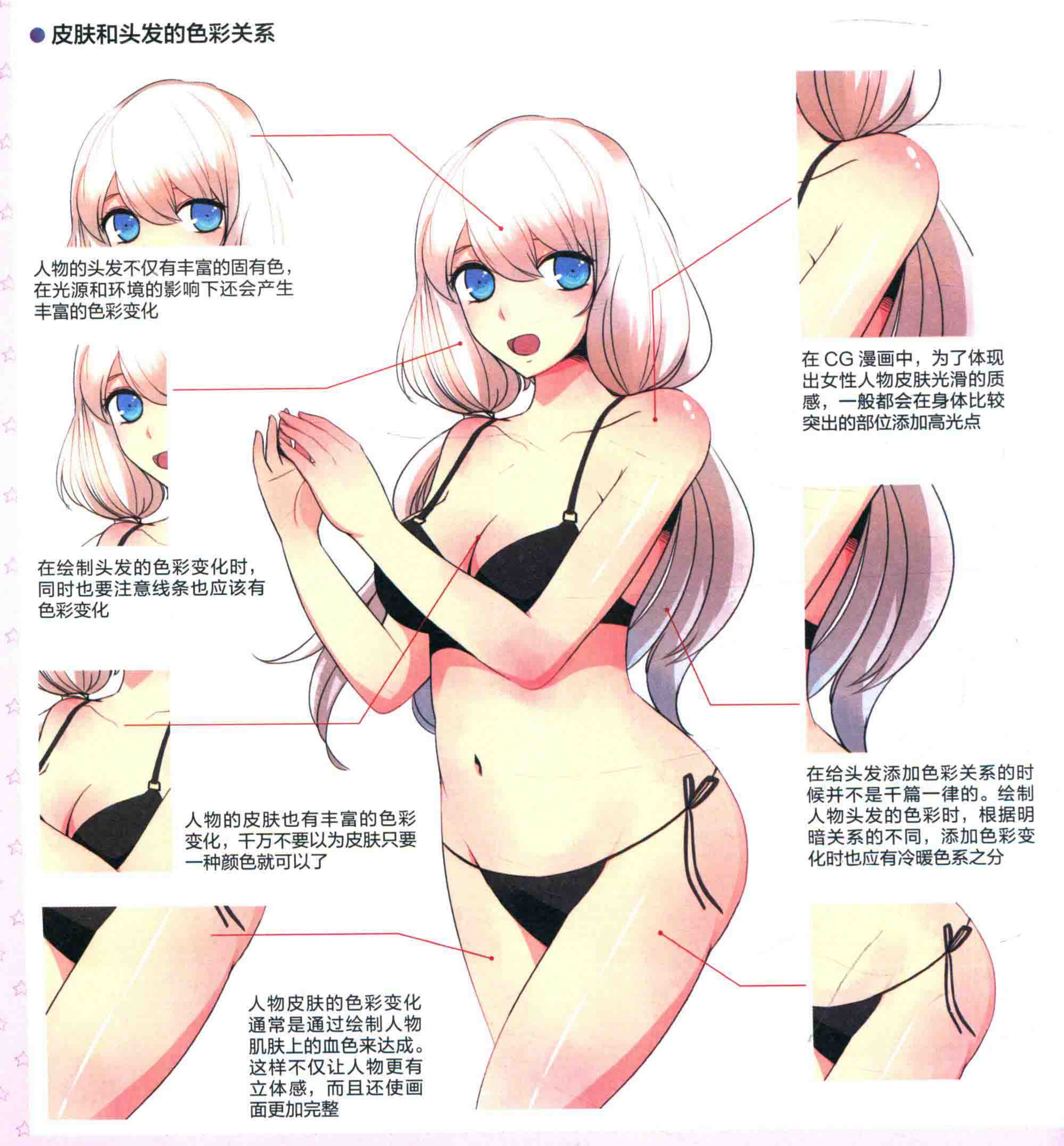
3.2 绘制人物的色彩

由于光源的影响，人物的每一个部位都可以产生丰富的色彩变化。绘制好人物的色彩关系能够帮助我们更好地表现人物的结构，同时也会为画面增添亮点。本节将以基础和实例相结合的方式，来讲解人物的色彩关系表现。

3.2.1 人物皮肤和头发的色彩变化

皮肤和头发是人物结构最基本的元素，又是画面中人物外表最关键的部分。在大的环境下，人物的皮肤和头发都会产生丰富的色彩变化。

● 皮肤和头发的色彩关系



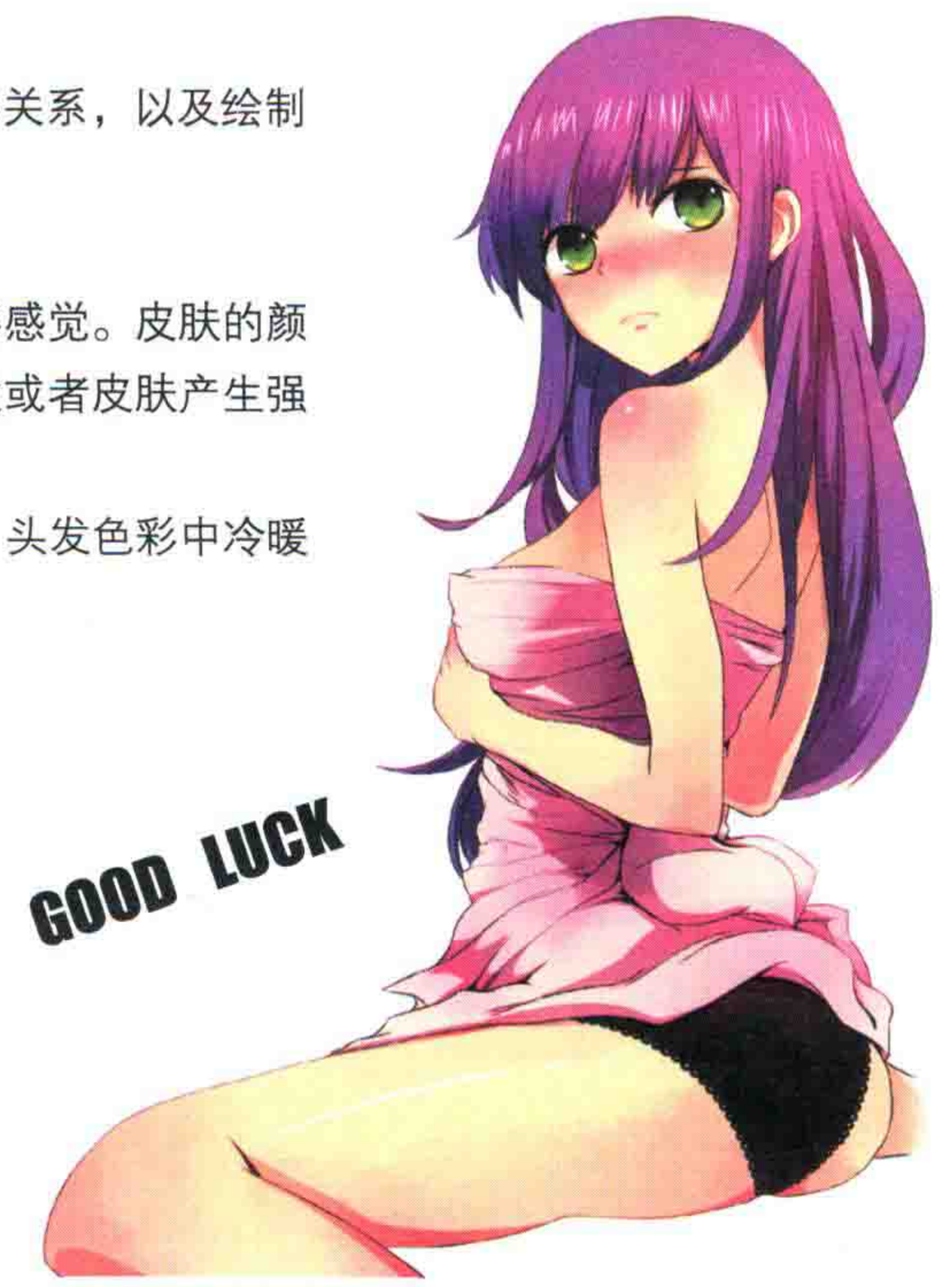
● 实战演练

在这幅作品中，我们需要注意的是人物头发和皮肤的色彩关系，以及绘制方法。

画面中的人物是一位身着浴袍的性感女郎。

在绘制女郎皮肤色彩的过程中，要把握好少女应有的色彩感觉。皮肤的颜色主要以粉嫩为主。光源是柔和型的光源，不会使人物的头发或者皮肤产生强烈的反光。绘制时要注意颜色的对比关系。

在此幅作品中，需要重点掌握的是人物全身的光影关系，头发色彩中冷暖色调的运用，以及人物皮肤色彩变化的微妙感觉。



1

运用魔法棒和油漆桶工具可以快速铺出人物的底色。切记颜色不要过于鲜艳，不然后期将很难表现画面的色彩关系。

2

再一次运用魔棒工具依次选取画面中人物的各个部分，然后用画笔工具进行光影的绘制。这里需要注意的是，对于绘制技能还不熟练的人，强烈建议按人物身体部位依次绘制人物的光影，这样能更好地把握光影的绘制过程。

光影是色彩变化的基础。我们先将整个人物的光影关系绘制出来，并改变光影图层的透明度。

再将改好透明度的光影图层覆盖在人物的线稿和底色图层之上就可以表现出效果了。

Tips

在SAI的图层工具栏中有一个混合模式工具，将图层的模式由原来的正常改变成阴影也可以实现同样的效果。

③

绘制出皮肤光影部分的色彩变化。

④

绘制出肌肤固有色上的色彩变化。

单单绘制出人物的光影关系还远远不够，目前画面的光影仅仅是平涂的素描关系，没有任何色彩变化。人物或者物体因为受光强度不同，光影也会产生色彩的变化。这里先绘制出人物皮肤上的色彩变化。首先用魔棒工具选取光影图层中的光影部分，然后运用水彩笔工具，在光影部分涂抹上色。因为是给皮肤上色，而且还是少女的皮肤，所以颜色不要太深，尽量以粉红色为主，使画面达到步骤3的效果。

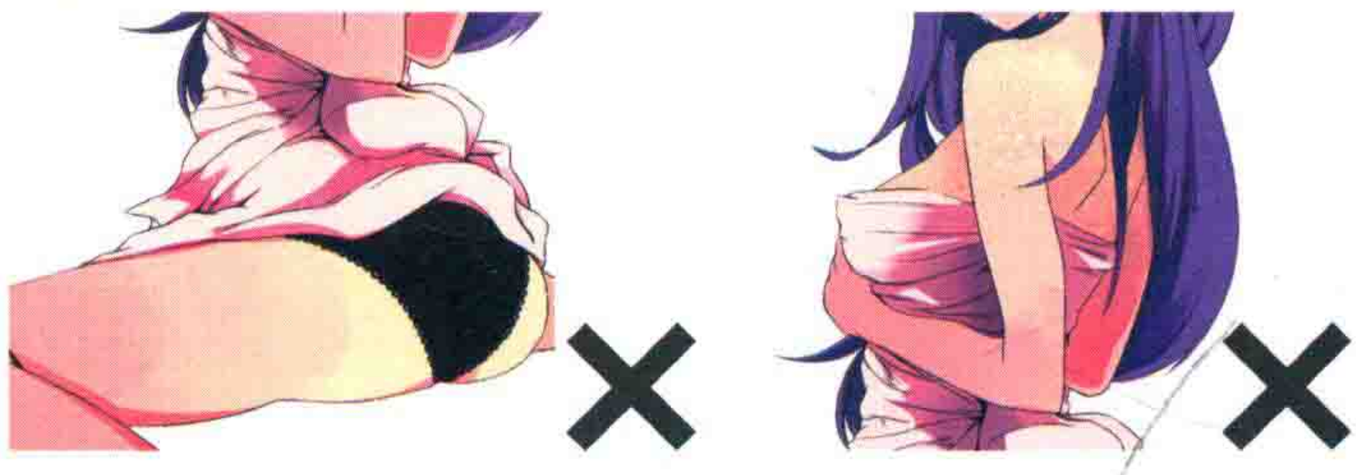
细化光影部分后，接着开始绘制人物肌肤固有色上的色彩变化。使用魔棒工具在线稿图层中选取人物肌肤裸露的部分；然后选择水彩笔工具，使用粉红色为主的颜色，沿着人物身体轮廓的走向及关节部位进行涂抹上色，并达到步骤4的效果。在上色过程中，注意不能专注于局部，上色要从整体出发。

SAI软件中有丰富的笔刷效果，我们在绘制过程中可以尝试使用一些自己喜欢的笔刷效果。

魔法棒

水彩笔

在给肌肤上色的过程中，魔法棒和水彩笔是最常使用的工具。



皮肤的色彩变化并不是普通的颜色渐变关系，直接整体涂抹不仅不能表现出人物色彩的丰富性，而且也会使画面感觉很平，缺乏立体感。

在绘制人物肌肤的色彩变化时，一定要从人物的结构出发，通常在人物的臀部、大腿的两侧，以及关节部位会出现色彩变化。

人物脸部红晕的完整效果

红晕在脸部中的区域

魔法棒

水彩笔

铅笔

像上图这样脸部红晕的效果在画面中十分重要，这样不仅使视觉效果更丰富，而且还可以表现出人物内心的情绪变化。

首先用魔棒工具在线稿图层中选取人物脸部的部分，注意不要把头发也选进来，然后在人物脸部左右颧骨之间用水彩笔工具绘制出一层粉红色为主的区域，再顺着一个走向，用铅笔工具均匀并紧密地排出红色的线条即可。

5

绘制出头发阴影部分的色彩变化。

6

绘制出头发固有色的色彩变化。

7

绘制出头发受光部位的颜色变化。

魔棒工具

水彩笔

绘制好人物皮肤的色彩变化之后，开始绘制人物头发的色彩变化。主要运用魔棒工具和水彩笔工具。

首先跟步骤5一样绘制出头发阴影部分的色彩变化。不过在这里要注意的是，头发的质感比皮肤更容易受到外界颜色的影响，例如，光源色的影响，因为头发的反光效果更强烈，所以在绘制颜色变化时，要考虑周围环境颜色的影响，切不可以凭空乱涂。

完成步骤5之后，再用魔棒工具在线稿图层中选取人物头发的部分。运用水彩笔工具根据光源色来绘制出人物头发的颜色变化。光源色通常以暖黄色为主，在紫色的头发受光面上会产生紫红色的色彩变化，而背光面的颜色变化则以冷色调中的蓝色或者紫蓝色为主。

完成步骤6后，利用之前的选区，根据光源的强弱和位置，绘制出人物头发的整体受光面的色彩变化，达到步骤7的效果。

根据人物的结构在头发和肌肤上画出人物的高光点，得到步骤8的效果。

8

在适当的部位添加高光。

添加眼睛的色彩变化，详细步骤请参考本书第2章的内容。

可以在鼻子和嘴巴的轮廓上添加色彩变化，色彩变化以肤色为基准。

在肩膀上画出高光点，并给肩膀的轮廓线添加色彩变化。

大腿也会有高光点，不要太夸张，在绘制时注意与头发的高光做对比。

9

最后根据画面需要在线稿上添加一些色彩变化就可以了。

Tips

注意，并不是所有有发色的头发都会产生一样的色彩变化。例如，蓝色在发光源的作用下会产生以蓝绿色为主的色彩变化。

而褐色或黑色的头发，则会直接产生光源色的颜色效果。此外，在绘制头发颜色变化时，还需要注意周围环境的基础色调，以及头发本身的固有颜色。

3.2.2 环境对人物色彩关系的影响

在CG漫画中，人物在不同场景里，其整体色彩也有不同的表现效果。本小节将从环境对人物色彩影响的角度讲解人物皮肤的色彩变化。

● 同一个人物在不同场景下的色彩变化

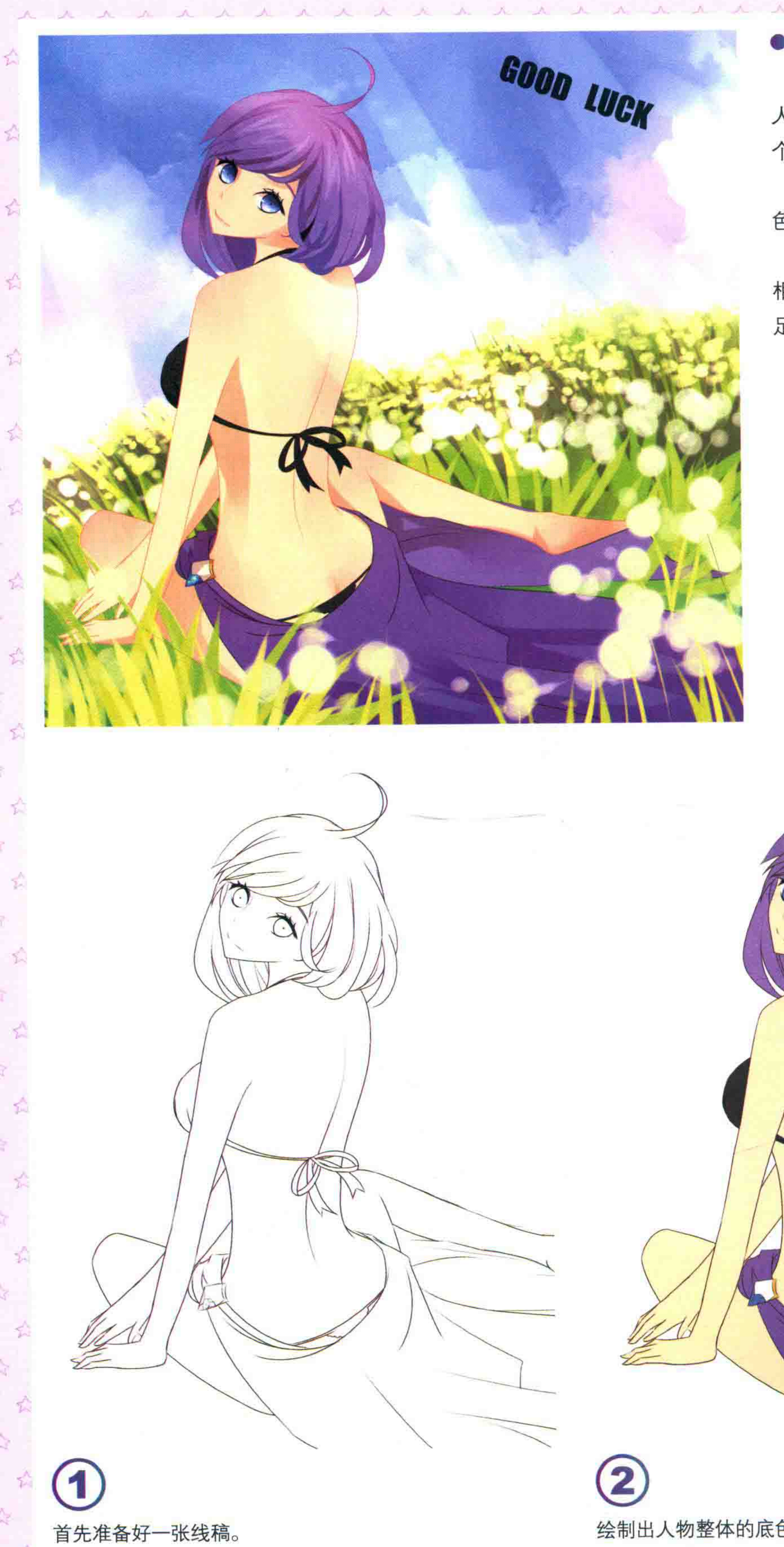
阳光明媚环境下的少女

左侧两幅作品中的人物都是同一个人物，有同一种动态，同一种服饰，同样的相貌，但是因为环境不同，其两者的颜色关系有着巨大的不同。

首先看上图。在上图中，人物处在一个阳光明媚、春暖花开的环境中，随着阳光的照射，人物在整个画面中以暖色调为主，且人物的色彩也很鲜艳。

冰面上的少女

在下面的作品中，人物身处在冰面之上，使得整个人物有了一层冷色系的色彩基调。同时，由于身处冰面，光线不强，因此人物的色彩相对灰暗。



● 绘制步骤

绘制这两幅作品，主要是练习人物在不同场景下的色彩基调和整个身体色彩关系的表现。

一定要认真处理色调，不要让颜色看起来很暗淡，没什么特别之处。

一般在暖色调的画面中，色彩相对比较鲜艳，且加上环境光源充足，其颜色对比相对强烈。

线条也会有一些颜色上的变化。

① 首先准备好一张线稿。

② 绘制出人物整体的底色。

③

绘制出轮廓线的色彩变化及人物的光影关系。

④

绘制出人物皮肤上的色彩变化，主要以为暖红色为主。

⑤

绘制出人物头上及背部受光部位。

⑥

最后画出背景就结束了。

一般在冷色调的画面中，色彩相对比较灰暗，且加上环境光源不足，颜色对比不会强烈。

线条在其色彩环境中也可以有一些颜色上的变化。

绘制时把握冷色的基调。

1

和之前一样，首先准备好线稿。

2

绘制出人物整体的底色。

③

绘制出人物的阴影，注意这个时候阴影不仅仅要考虑到人物本来的颜色，还要注意周围环境带给人物的色彩变化。

④

在人物皮肤上绘制出冷色调的环境作用色，让这个人物呈现出冷色的基调。

⑤

绘制出人物皮肤的颜色，虽然是以冷色为主，但加一点粉红色会显得画面更加生动。

⑥

最后画出背景就结束了。

3.2.3 光源对人物色彩关系的影响

CG漫画中人物会受到多种光源的影响，这些光源有常见的阳光等自然光源，还有灯光等人造光源，还有因为施展特殊的魔法招术或者使用奇特的物品产生的特殊光源。本小节将从人造光源的角度出发，讲解光源对人物色彩绘制的影响。

● 精灵游侠及其绘制步骤

本幅作品主要运用到了图层的发光属性，通过绘制出游侠手中的光之箭，使游侠皮肤上呈现出蓝色的色调。

① 首先绘制出人物的草稿，绘制草稿的时候注意人物的身体结构不要走形。

② 根据草稿绘制出人物的线稿。

③ 绘制出人物的底色，以及基本的色彩变化。

④

运用水彩笔刷绘制出人物背后乌云密布的背景。

⑤

绘制出人物的光影关系及高光。

这对于光源状态下的作品来说，已经算是完成了，但是本幅作品中，这里还差最后一步，即添加手上光之箭的光源色彩。

⑥

最后在所有图层上（具体用多少图层根据自己画面的需要来定，这里不做详细规定）新建两个发光效果图层。首先用阴天笔刷的水彩笔工具，从手掌开始沿着手臂到身体这一段部位绘制出蓝色的光雾。

选择光雾图层上的发光图层，直接用画笔工具绘制出弓箭，并以手掌为中心，由多到少绘制扩散的光点。

Tips

一个发光图层

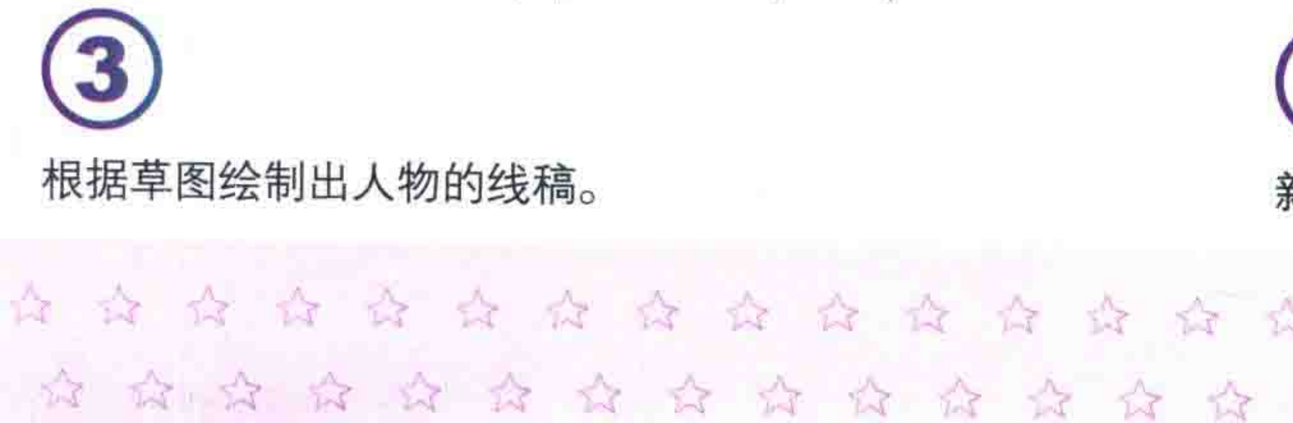
两个发光图层

一般情况下，只有一个光源图层不容易绘出发光的效果，尤其是在整个环境都比较黑暗的场景中就更不容易绘出发光的效果了。因此，为了能更好地刻画出发光效果，发挥发光图层的作用，一般都将两个发光属性的图层配合一起使用。

3.2.4 舞娘

本小节将细致地讲解一幅CG作品的制作全过程。

本幅作品要注意这个人物的身体比例。色彩的绘制一定要从结构出发。



① 绘制出人物的身体结构草图。

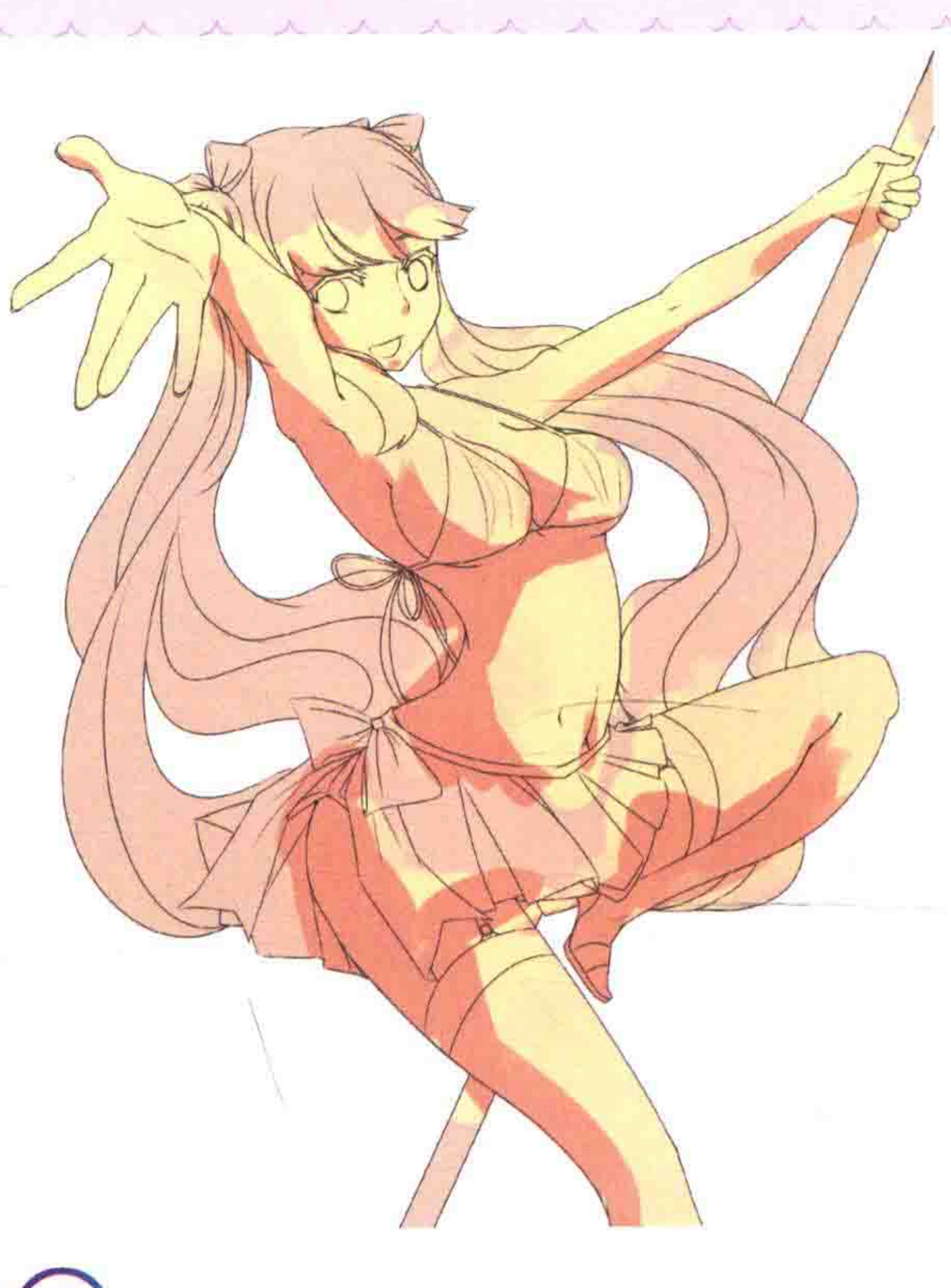
② 根据几何结构图绘制出人物的大概轮廓。

③ 根据草图绘制出人物的线稿。

④ 新建一个图层，绘制出人物的底色。

⑤

绘制出皮肤的底色。



⑥

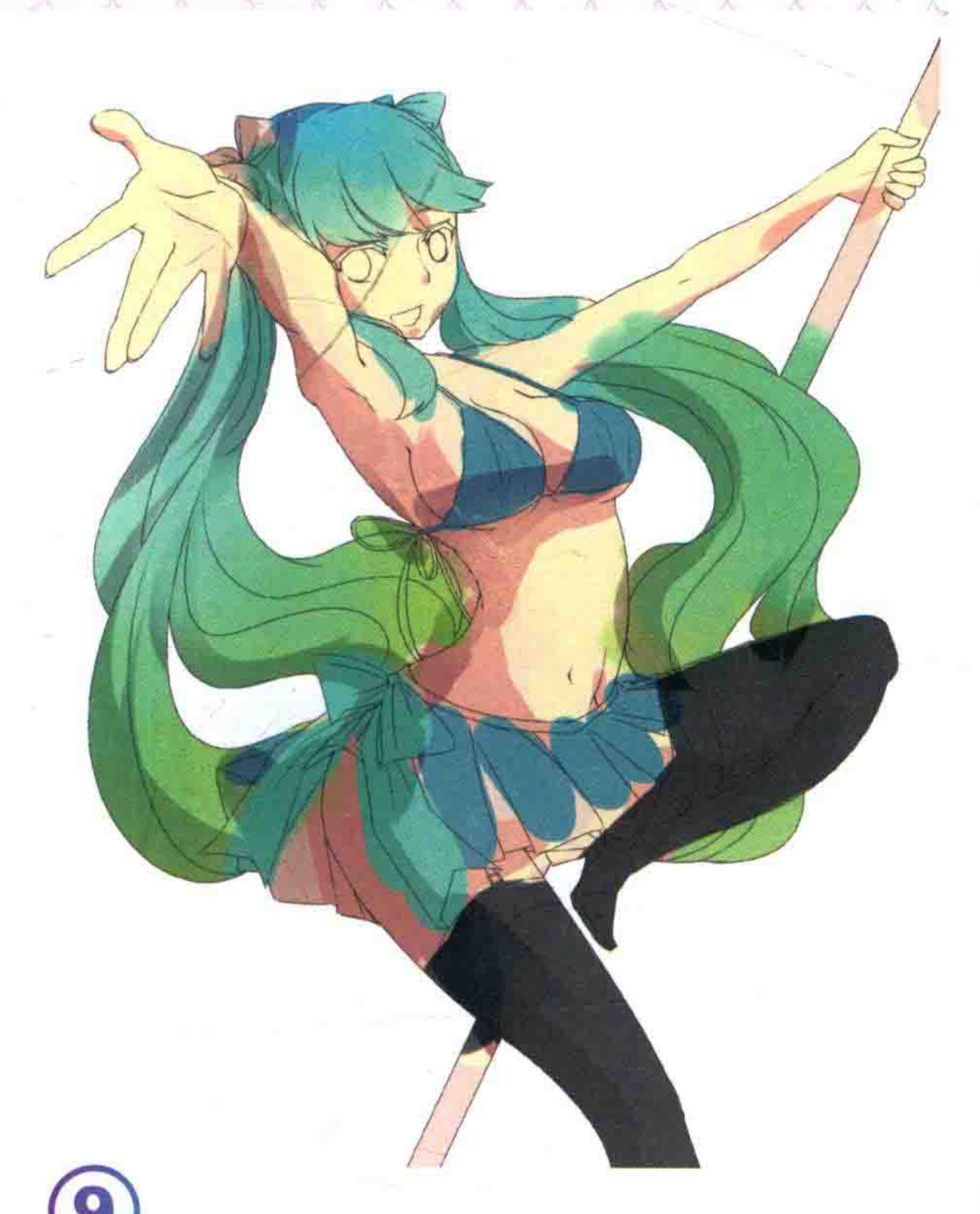
对人物皮肤的阴影部分进行刻画。

⑦

绘制出头发的颜色。

⑧

大体绘制出人物服装的颜色。



9

简单地绘制出画面中人物的阴影部分。

10

开始刻画人物的脸部，绘制出脸部的色彩细节。

11

开始刻画头发部分细节。

12

画到这里，感觉头发的颜色不是很协调，可以调整整个头发的色调，让画面的颜色更加丰富一些。

13

开始刻画人物服装的细节。

14

绘制出钢管的颜色。

15

绘制出人物眼睛的颜色。

16

绘制出人物服装和发色上的色彩变化。

17

绘制出整个人物受光部分的光泽。

18

调整轮廓线条的颜色，使其尽量更柔和。

19

绘制出丝袜和眼睛上的高光。

20

切换成橘黄色的背景颜色就算完成了。

Chapter 4 人物不同的装束

所谓装束，就是指人物的服装及附属的一些装饰品。这些在 CG 漫画中是用于刻画人物性格气质的重要因素之一。同样的人物会因为装束的不同而展现出不同的风格。而同样的服装，会因为色彩不同，给人带来不同的感觉。本章将从两个方面来讲解人物的装束。

4.1 不同质感服装的画法与细节刻画

各具特色的服装不仅体现出不同的人物性格，还可以体现出人物不同的职业。有的时候，根据场景和故事发展的需要也会对服装绘制做一定的要求。本节将讲解多种服装的绘制方法。

4.1.1 半透明服装的画法

半透明服装，顾名思义，就是指衣服呈现一种半透明的状态。从外面看，衣服里面的身体是若隐若现的。通常情况下，这类衣服适合女性角色使用。

● 透视装

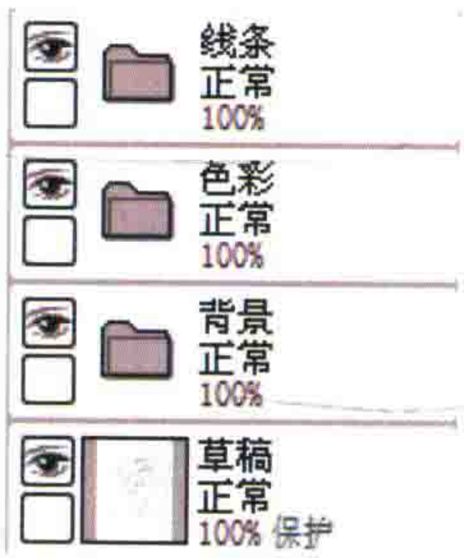
本幅作品中，重点是讲解半透明服装的绘制方法和细节。绘制半透明服装的时候，应当注意衣服内部的细节，例如：躯体的色彩效果。

为了使画面效果更加生动，被服装所遮挡的部位也应做色彩效果的处理。

整幅画面色彩鲜艳。绘制时，注意人体受光的位置要与场景相互吻合。画面中的人是躺在一个光源比较充足的位置。因此，画面中阴影部分千万不可以太多，否则将会影响画面的协调性。

颜色虽然鲜艳，且画面中多以浅色为主，少量阴影部分使用深色。画面中不能缺少深色，不然将使画面失去重要的色彩对比关系。

最后需要提醒的是，起草的时候要准确绘制出人体结构。因为画面中的人物穿着服装，但由于面料的透明性，身体的结构依然可以看到，所以如果结构有硬伤，将会成为画面中的一大败笔。

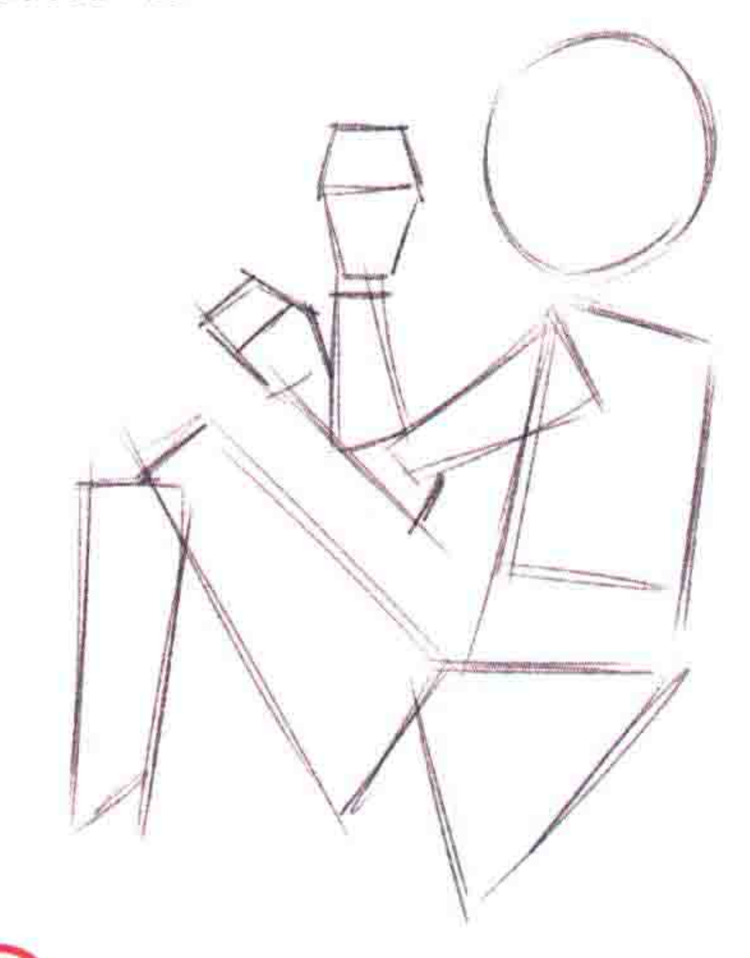


首先打开SAI绘图软件，新建一个文件。作品的尺寸可以根据自己的习惯来确定，这里推荐使用1920×2560的尺寸。同时分辨率调为300。

上图所展示的是本次绘画所需要准备好的文件夹和底稿图层。

不过这并不是说绘制时就只需要用到这些图层和文件夹，这要根据绘制作品的具体情况而定。事先做好准备只是为了方便绘制作品。

绘制步骤



1

开始绘制半透明装的少女，首先在草稿图层上利用几何形体初步搭建出人物的结构及其在画面中的大小。

2

完善人物关节的位置、头发的轮廓，以及服装的大小轮廓。直到这里，其绘制过程都是在一个图层上进行的。

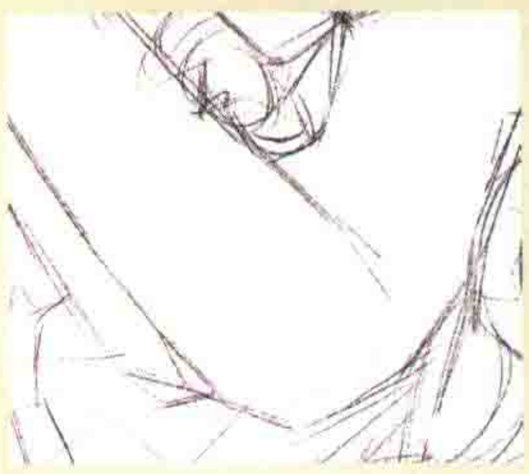
3

在几何图层的基础上新建一个图层，可以命名为草稿2。调整草稿图层的透明，在这个图层上对人物服装、发丝走向进行深入绘制。

4

草图完成后，打开线稿文件夹。在线稿文件夹里新建两个图层。一定命名为身体，另一个命名为衣服。顾名思义，身体图层就勾勒出身体的轮廓的线条，衣服图层上则负责绘制出衣服的轮廓线条。

Tips



这里绘制草图时要注意，首先要绘制出人物的身体结构，展示出还没有穿上衣服的样子。这是为了先确定出人体的基本形状。其次才是在人体结构的基础上绘制人物服装的轮廓。

5

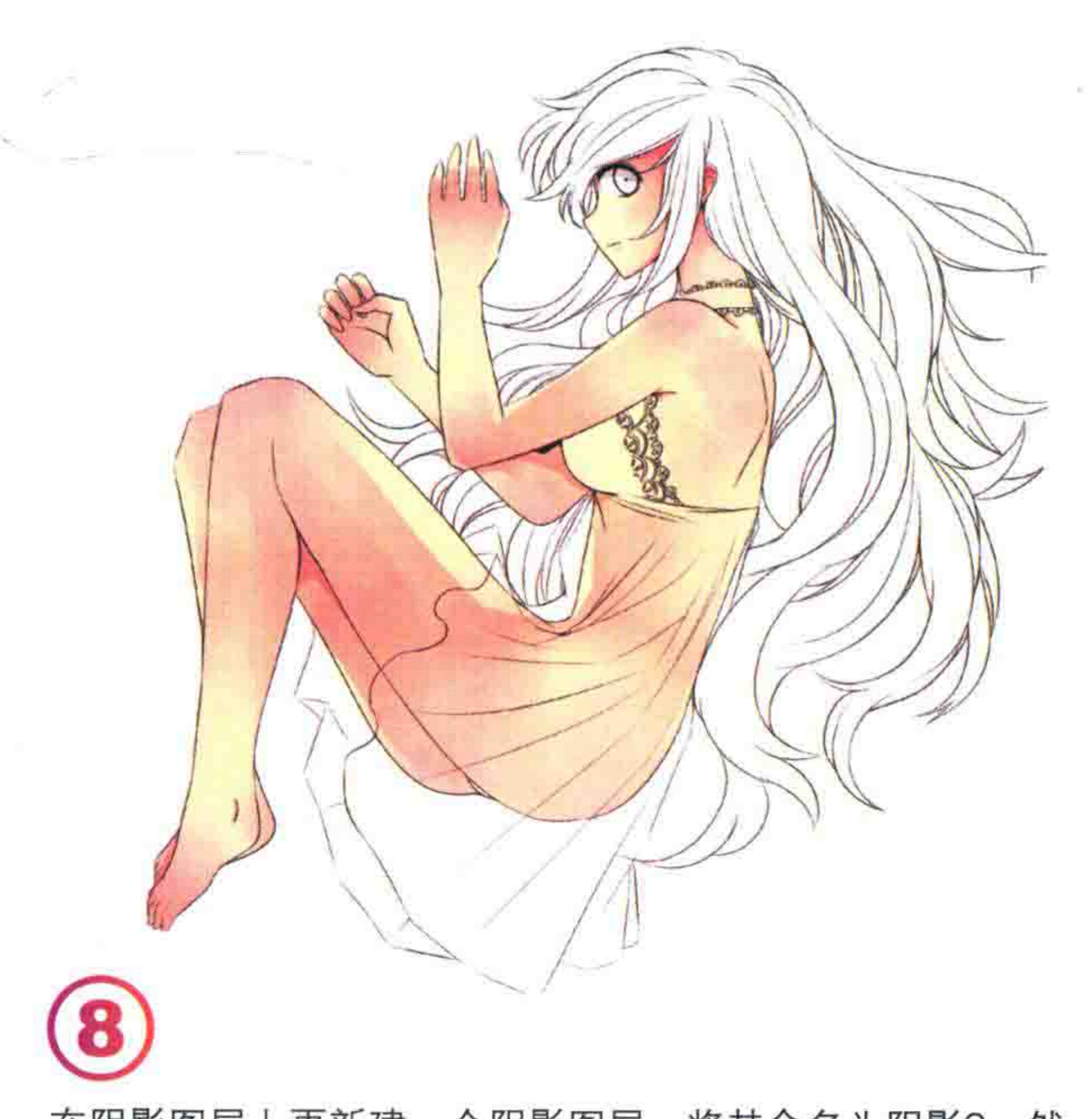
用魔棒工具选中身体图层的部分。这时会发现，整个身体都被选中，没有被衣服的线条干扰。打开色彩文件夹，新建一个图层并命名为皮肤，然后绘制出皮肤的底色。

6

在线稿文件夹上新建一个阴影图层，绘制出人物的阴影，但这时要注意，原本被衣服遮挡住的地方阴影颜色相对要浅一些。

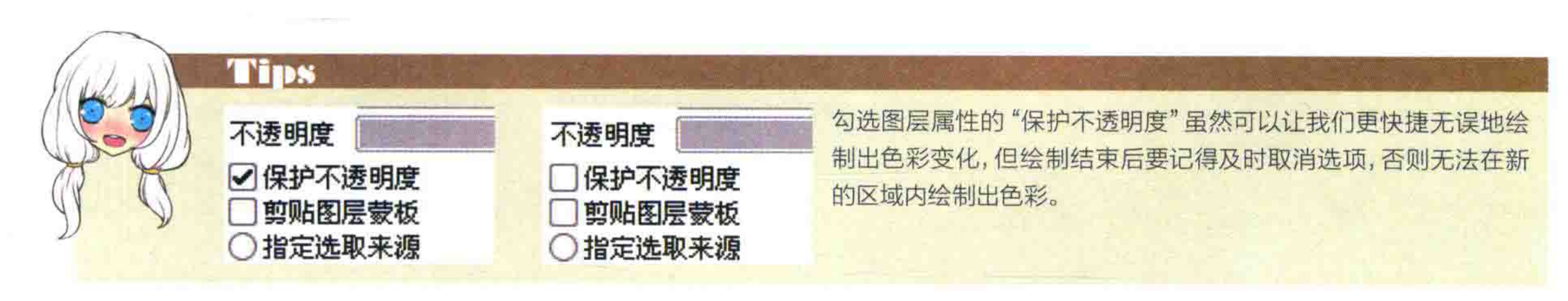
7

在皮肤图层上新建一个普通图层，绘制出人物皮肤的色彩变化。



8

在阴影图层上再新建一个阴影图层，将其命名为阴影2，然后绘制腿部、耳根、额头和手肘等处的阴影色彩，加强画面的立体感。



9

选择线稿文件夹中的衣服图层，用魔棒工具选中胸部和颈部衣服的部分，并在身体图层下新建一个图层，绘制出衣服的底色，然后删除该区域内皮肤的阴影色彩。

10

绘制出胸部和颈部衣服的光影关系和简单的色彩变化。

11

选择衣服图层，用魔棒工具选中胸部以下衣服的部分，并在衣服图层下新建一个图层，绘制出衣服下半部分的色彩。这里如果想使衣服透视感更强，可以调低该图层的透明度。

12

在阴影2图层上新建一个阴影图层，命名为阴影3，并绘制出衣服下方的光影及色彩变化。

这里需要注意的是，绘制衣服下半部分的时候，并不需要把选区内的皮肤阴影删除，如果删除了皮肤的阴影，服装将会失去透明的效果。即便降低图层透明度，效果也会大打折扣。

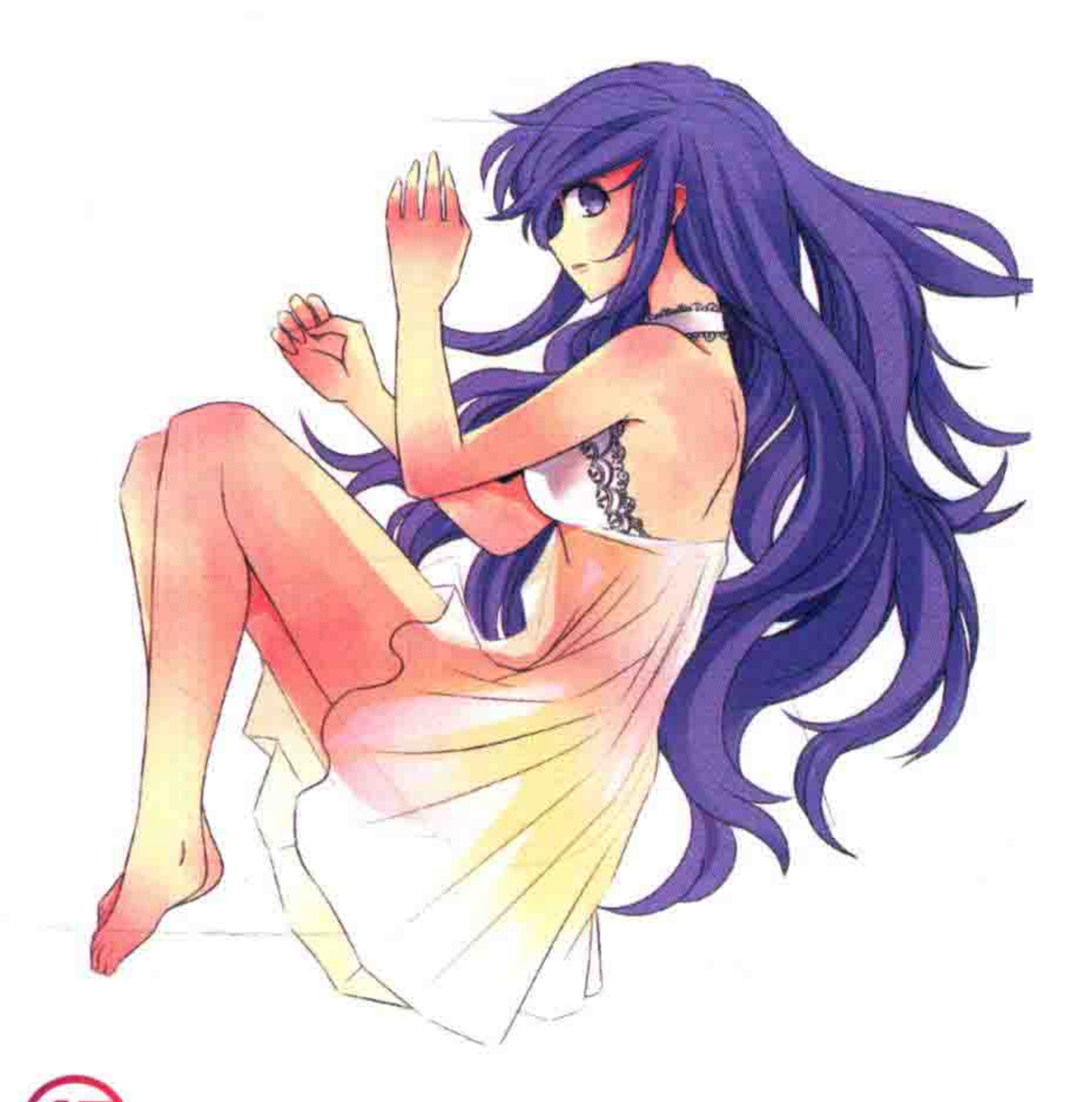
衣服下半部分的质感是透明的，透明的服装的光影关系很弱，即便有，也是浅浅的一层就够。太深的光影和衣服的质感用在这里是不合适的。

13

在色彩文件夹中新建一个图层，绘制眼睛的色彩，然后在阴影3图层上新建一个普通图层，绘制出眼睛的高光。

14

在色彩文件夹中新建一个图层，绘制头发的底色。



15

在阴影图层中绘制出头发的阴影，然后在阴影2图层中，加强头发阴影部分的色彩。

16

在头发底色的图层上新建一个图层，在此图层中绘制出头发的色彩变化。

Tips

头发和皮肤一样，不能没有深色，否则头发的立体感将会下降。关于头发的具体画法，请参考本书第2章。

17

在阴影3图层上新建一个发光图层，将头发周围的受光部位绘制出来。

18

绘制出人物头发的高光。

19

绘制出人物身体轮廓线的色彩变化。

20

最后绘制出人物身后的背景就可以了。这里不对背景的绘制进行详细说明。关于背景的绘制将会在后面的章节中着重讲解。

4.1.2 紧身衣的画法

常见的紧身衣有舞蹈服、体操服、泳装、潜水服，以及一些其他特殊用途的服装，紧身衣在某种意义上可以看作是人物的一层皮肤。因为面料的特殊性，使它能很好地和身体结构融合在一起。本小节将细致地讲解紧身衣的绘制方法。

紧身衣

紧身衣紧贴人物的每一个部位，因此在绘制紧身衣的时候，只要绘制好人物的人体结构和比例，服装的绘制就成功80%。

还需要注意的是，紧身衣的材质都十分薄，再加上紧贴身体的因素，紧身衣在整个画面中几乎没有褶皱。褶皱太多，会让人以为人物有很多的赘肉，那样就太糟糕了。

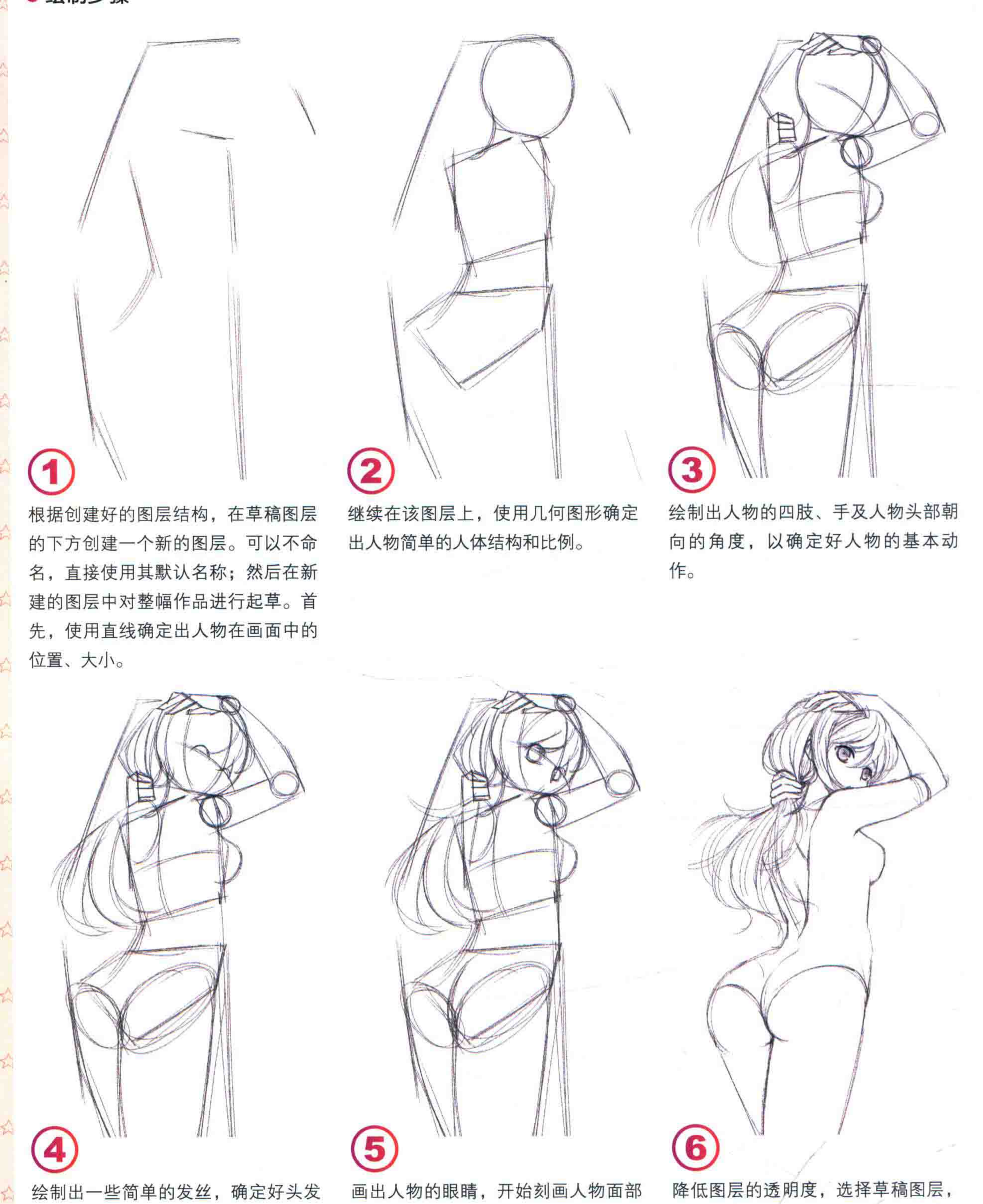
紧身衣设计的基本目的是为了让人能更好地运动。这类服装适用于体操运动员、健身选手、特工等动作类的角色使用。

本幅作品中绘制的是一名女性体操运动员。绘制时要把握好体操运动员所具有的良好身材曲线。如果身体结构表现不够好，那么紧身衣的效果也会受到影响。

左图中展示的是本次绘制CG漫画人物将会使用的图层结构。这些图层结构可以在绘制之前就事先创建好。这样可以大大节省绘制的时间。

这里介绍一个比较有用的操作。SAI软件顶端菜单栏中，窗口菜单中的自定义色盘是一个可以存储颜色的工具。勾选它，它就会出现在色轮下面，可以将自己喜欢的颜色，存储在自定义色盘中，以方便我们使用。

绘制步骤



1 根据创建好的图层结构，在草稿图层的下方创建一个新的图层。可以不命名，直接使用其默认名称；然后在新建的图层中对整幅作品进行起草。首先，使用直线确定出人物在画面中的位置、大小。

2 继续在该图层上，使用几何图形确定出人物简单的人体结构和比例。

3 绘制出人物的四肢、手及人物头部朝向的角度，以确定好人物的基本动作。

4 绘制出一些简单的发丝，确定好头发在画面中的走向。注意人物正在做束发的动作，所以头发的走向和手部的动作要吻合，体现出人物左手抓住头发的效果。

5 画出人物的眼睛，开始刻画人物面部的一些细节，同时强化头发的细节。

6 降低图层的透明度，选择草稿图层，根据之前草图的画面效果，绘制出一幅完整的草图。

7

选中草稿图层，在图层属性中勾选“保护不透明度”。接着，使用画笔工具将草图的线条都画成浅色的。具体什么颜色可根据自己喜好来定，这里使用蓝色。

8

选择线稿文件夹，在线稿文件夹下新建一个图层，用于绘制线稿，然后根据草图用较深的颜色开始勾勒线条。首先，我们勾勒出人物面部及肩部上的线条。

9

绘制出人物左手上方头发和身体的线条。

10

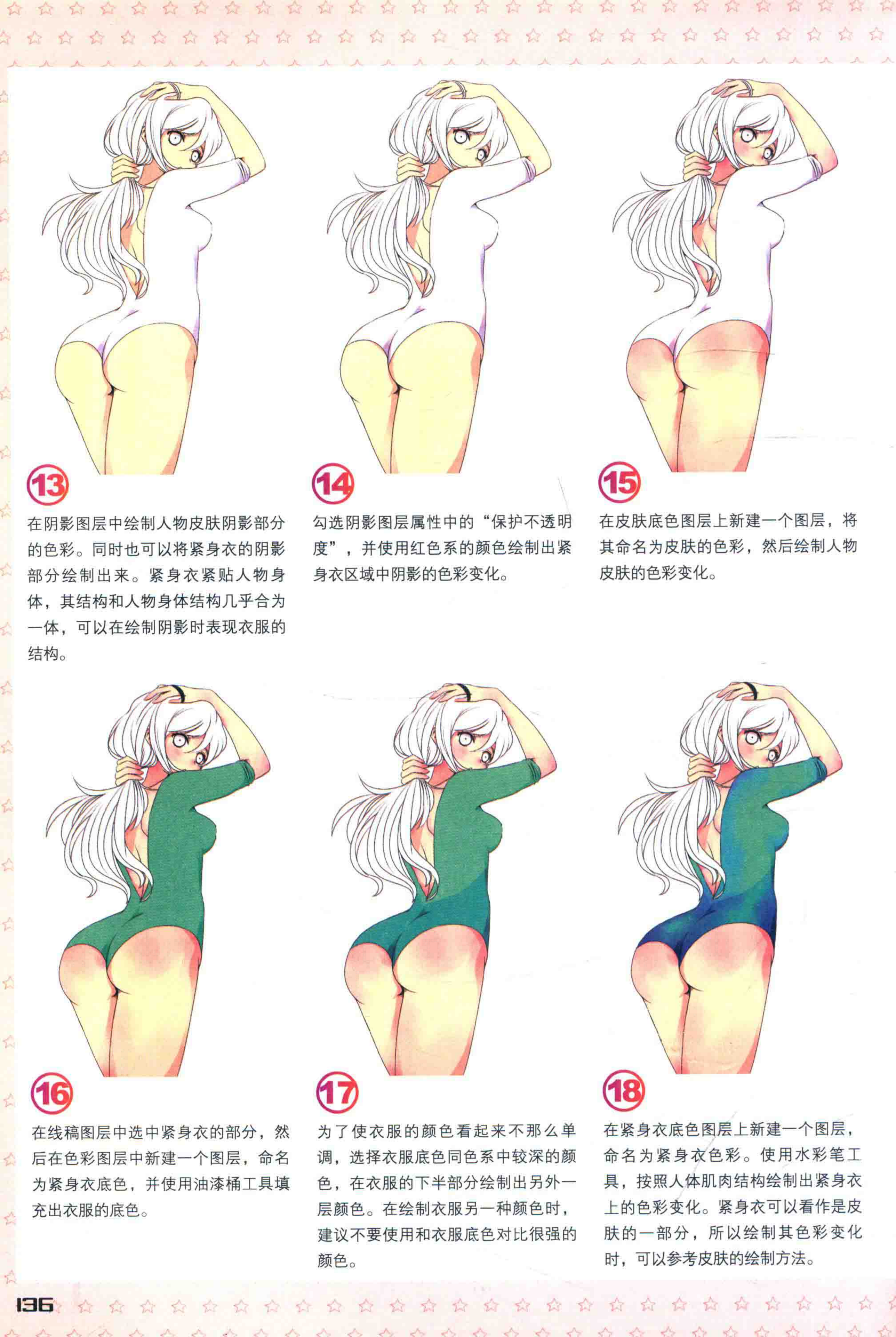
绘制出左手下方头发的线条。

11

绘制好人物的线稿之后，为了方便后期上色不受到草图的影响，这里可以隐藏草稿图层，这样上色的时候，画面会相对清晰很多。

12

选择色彩文件夹，在该文件夹下新建一个图层，将此图层命名为皮肤底色。使用魔棒工具选中线稿图层中皮肤裸露出来的部分。再回到皮肤底色图层，使用油漆桶工具填充出人物皮肤的底色。



13

在阴影图层中绘制人物皮肤阴影部分的色彩。同时也可以将紧身衣的阴影部分绘制出来。紧身衣紧贴人物身体，其结构和人物身体结构几乎合为一体，可以在绘制阴影时表现衣服的结构。

14

勾选阴影图层属性中的“保护不透明度”，并使用红色系的颜色绘制出紧身衣区域中阴影的色彩变化。

15

在皮肤底色图层上新建一个图层，将其命名为皮肤的色彩，然后绘制人物皮肤的色彩变化。

16

在线稿图层中选中紧身衣的部分，然后在色彩图层中新建一个图层，命名为紧身衣底色，并使用油漆桶工具填充出衣服的底色。

17

为了使衣服的颜色看起来不那么单调，选择衣服底色同色系中较深的颜色，在衣服的下半部分绘制出另外一层颜色。在绘制衣服另一种颜色时，建议不要使用和衣服底色对比很强的颜色。

18

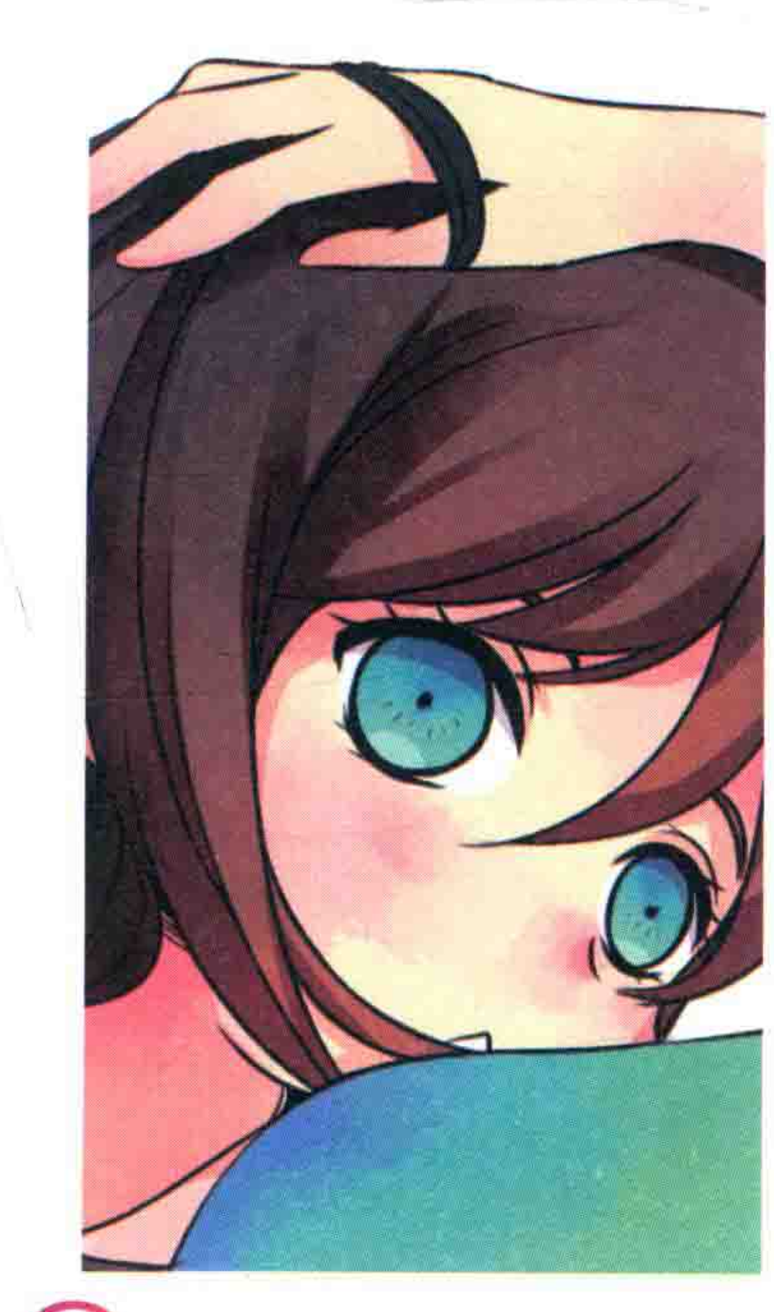
在紧身衣底色图层上新建一个图层，命名为紧身衣色彩。使用水彩笔工具，按照人体肌肉结构绘制出紧身衣上的色彩变化。紧身衣可以看作是皮肤的一部分，所以绘制其色彩变化时，可以参考皮肤的绘制方法。

在线稿图层上，使用魔棒工具选中头发的部分。回到色彩文件夹，新建一个图层，命名为头发底色，然后使用油漆桶工具填充出头发的底色。

在阴影图层中绘制出头发的光影关系。

在头发底色图层上新建一个图层，并命名为头发色彩，然后在头发色彩图层上绘制出人物头发的色彩变化。

在色彩文件夹中新建一个图层，命名为眼睛底色，绘制出人物眼睛的底色。建议眼睛的色调尽量靠近服装的色彩，这样会使画面的色调更协调。



在眼睛底色图层上新建一个图层，命名为眼睛色彩，然后绘制出眼睛的色彩变化。

在发光图层上绘制出人物头发受光部位的颜色。

25

在高光图层上绘制出人物各部位的高光。

26

在背景2文件夹下绘制出天空。

27

在背景1文件夹下绘制出树木和栏杆。

28

在背景1文件夹下绘制栏杆后面玻璃的效果后，整幅作品就完成了。

Tips

橡皮擦

笔刷浓度 100

笔刷浓度 16

这里介绍一下绘制皮肤光影渐变的方法。首先，我们使用画笔工具绘制出人物的光影，然后再使用橡皮擦工具，将光影中需要渐变的部分擦出来就可以。不过橡皮擦工具需要做一些细微的调整，将橡皮擦工具的笔刷浓度从100调到15左右。这样，橡皮擦工具在擦画面的时候，就会使颜色慢慢变浅，从而达到色彩渐变的效果。

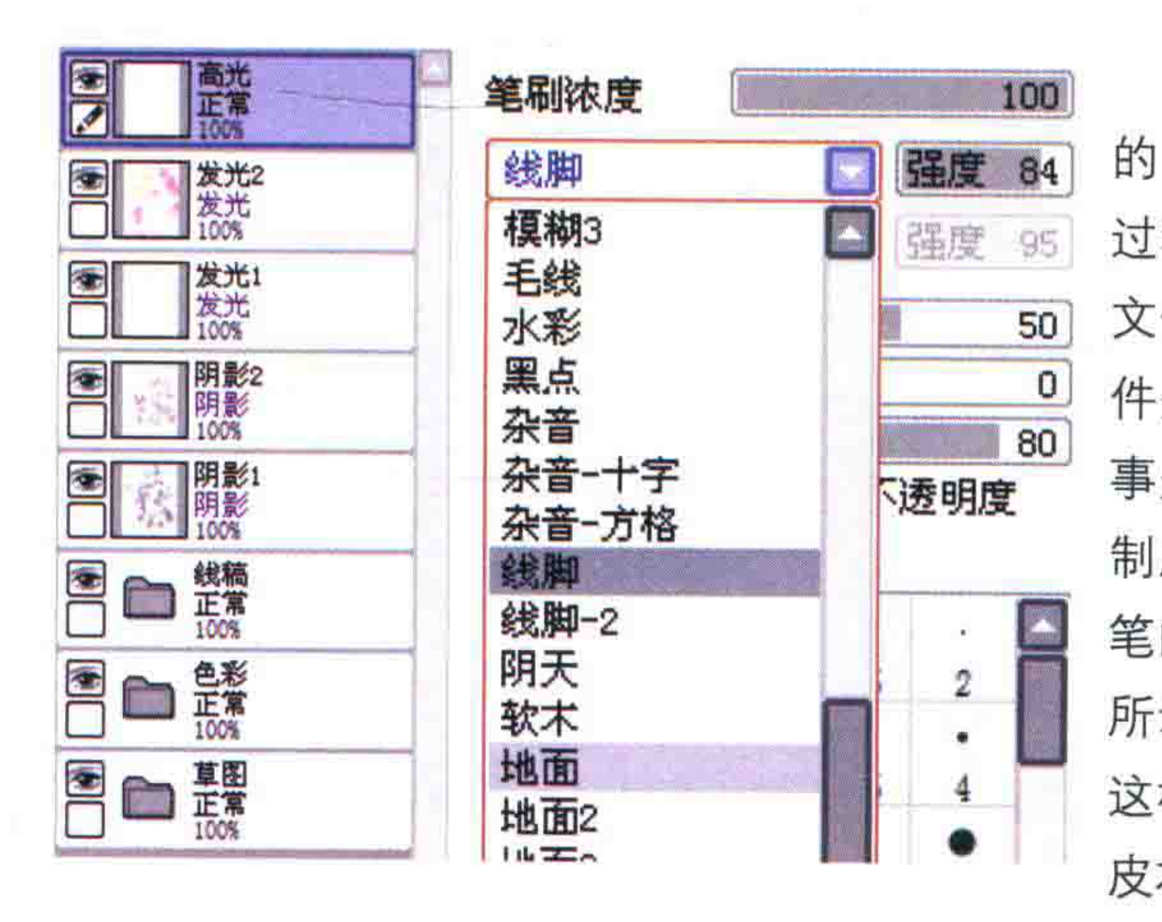
4.1.3 皮毛服装的画法

绘制皮毛服装的时候，最关键的是绘制出毛领和皮甲的质感。

● 皮毛服装

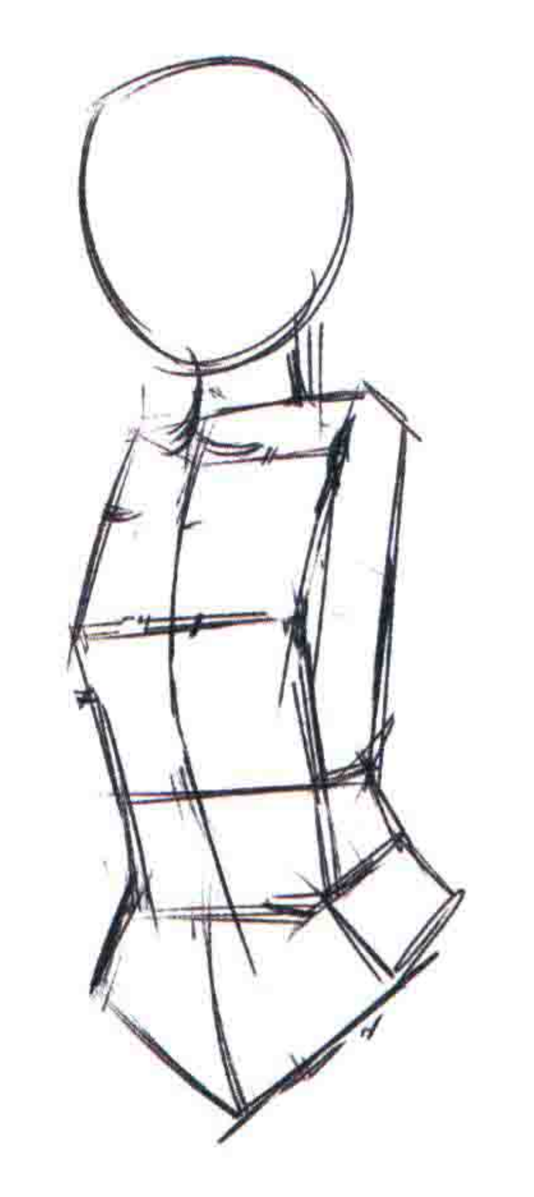
右图中是一个身着毛领皮衣、身材火辣的盗贼姑娘。这里绘制的重点是人物的外套。绘制外套时，一定要注意表现出皮毛的质感，而且要绘制出毛领的厚度，不要让毛领在画面中显得过于单薄。通常情况下，衣领部位的毛是最浓厚的。皮衣部分由于使用动物的皮制作，从质感上来说通常比较厚重，在绘制的时候要注意其光泽度和坚硬度的把握，太坚硬了就会变成盔甲，太柔软了又会和棉质服装混淆。

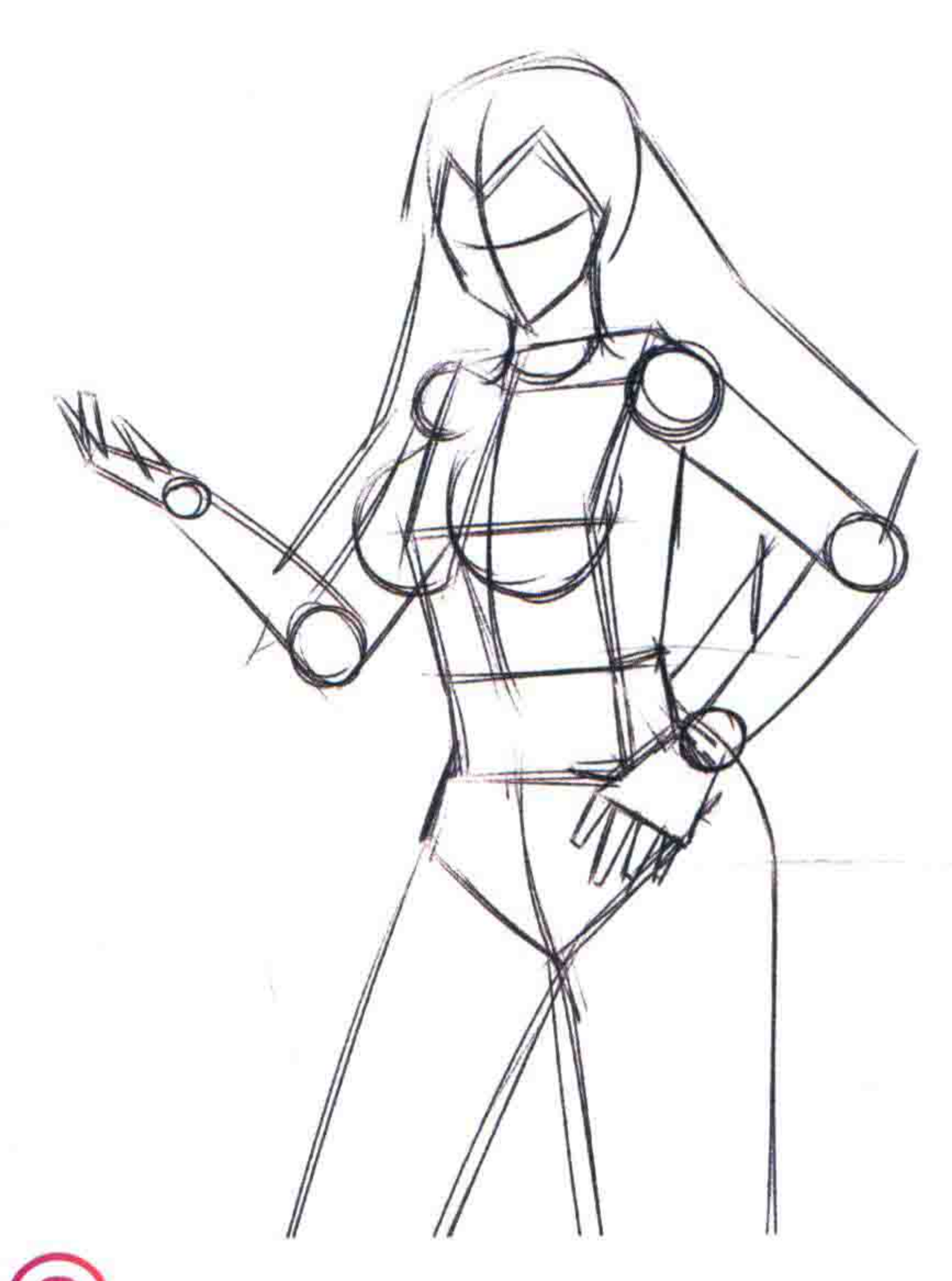
GOOD LUCK



左边两幅图中展示的是本次绘制CG漫画过程中所需要的图层和文件夹。这些图层和文件夹可以在绘制之前就事先准备好。建议在绘制皮衣的时候，将水彩笔的笔刷特效换成在图所示的“地面”效果，这样可以方便地绘制出皮衣的特殊质感。

绘制步骤





1

在草图文件夹中新建一个图层，用几何体绘制方法确定出人物的身体结构。

2

在步骤1的基础上完善人体各个部位的结构关系。

3

绘制出人物五官和服装的轮廓。

4

在原图层的基础上新建一个图层，并根据几何结构图，在新建图层上绘制出人物的草图。

5

勾选草图图层属性选项中的“保护不透明度”，然后根据自己喜欢的风格将草图中原来的黑线换成色彩较浅的线条。

6

在线稿图层中新建一个图层，开始绘制人物的线稿。首先从头部开始勾勒人物的线条，线条颜色使用黑色。

7

绘制出人物头发和衣领等线条。

8

绘制出整个人物上半身的线条。

9

绘制好线稿后，隐藏草稿图层，一张干净的线稿就出现了。

10

在色彩文件夹中新建一个图层，绘制出人物外套和手套的底色。

11

新建一个图层，使用“地面”笔刷效果的水彩笔工具，选择较浅的颜色，绘制出服装的色彩变化。

12

在阴影1图层上绘制出服装基本的光影关系。

13

绘制出毛领等毛质区域的底色。为了体现毛领紧密的质感，线条的变化较多。选区工具不能很好地选择毛领的每一个细节，所以绘制时一定要仔细，线条要封闭好，千万别让色彩溢出。

14

先隐藏阴影1图层，在阴影2图层上，使用水彩笔工具绘制出服装阴影部分的色彩变化。

15

再次选择阴影1图层，在阴影1图层上绘制出毛领等毛质区域的光影关系。

16

继续在阴影1图层上绘制出人物其余部分的光影关系。

17

在色彩文件夹中新建一个图层，绘制除头发以外其他剩余部分的底色。

18

在发光2图层上绘制出整个人物受光区域的色彩变化。

19

在色彩文件夹上新建一个图层，绘制出头发的底色，然后在发光1图层上绘制出头发受光区域的色彩变化。最后在高光图层上绘制出头发和眼睛的高光就完成了。

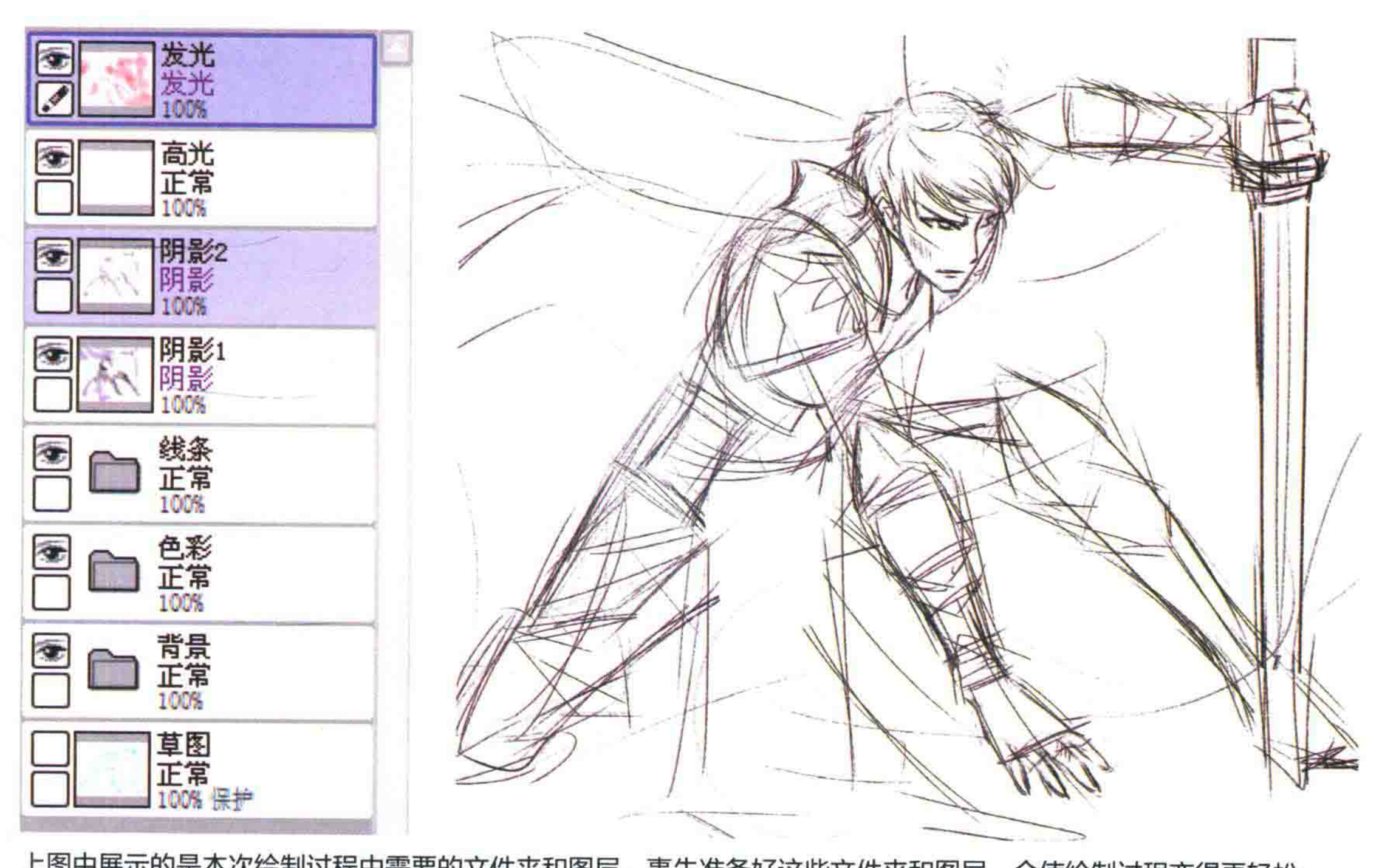
4.1.4 盔甲的画法

盔甲在CG漫画中是经常出现的服装之一，盔甲大多数时候被用于魔幻类、科幻类及古装类的CG漫画中。绘制盔甲最重要的是表现它强烈的光影对比关系。这也是盔甲在画面色彩中最精彩的地方之一。

● 骑士盔甲

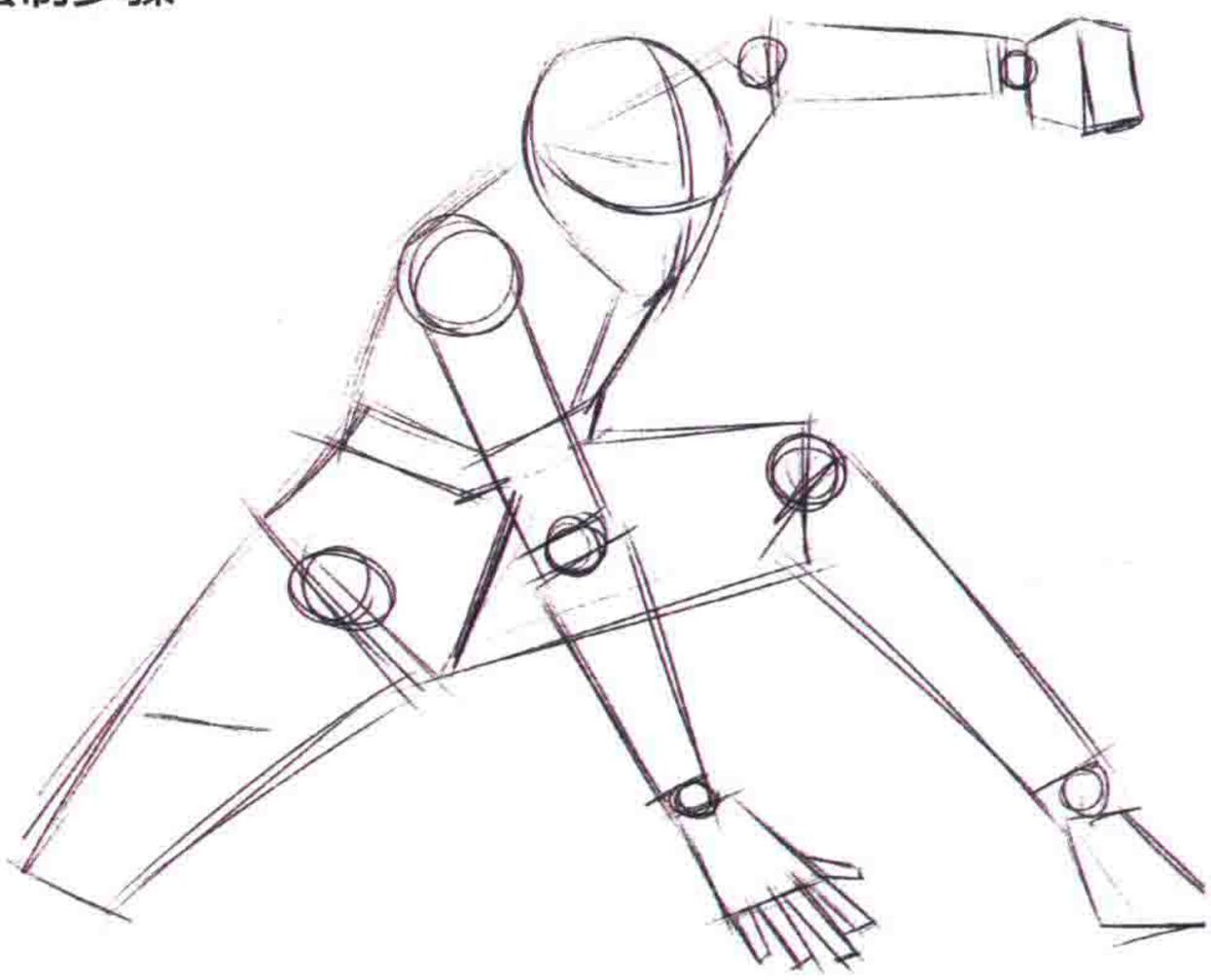
左图中是一个身着金色盔甲的骑士。绘制本幅CG漫画人物时，难点是盔甲的质感表现。特别需要注意的是，金色的盔甲的光影质感相比白银色、青铜色要更加强烈。其受光和背光的色彩对比是较大的。其次注意的是，当金色盔甲受到强光照射的时候要绘制出盔甲反射光线时所产生的高光效果。最后要注意盔甲和身体的协调性，盔甲也是穿在人身体上的，不要为了刻画盔甲的细节，而忽视了盔甲与人体结构的协调性。

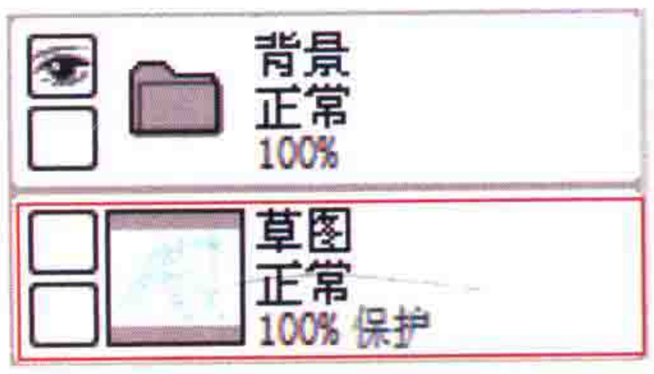
GOOD LUCK



上图中展示的是本次绘制过程中需要的文件夹和图层。事先准备好这些文件夹和图层，会使绘制过程变得更轻松。

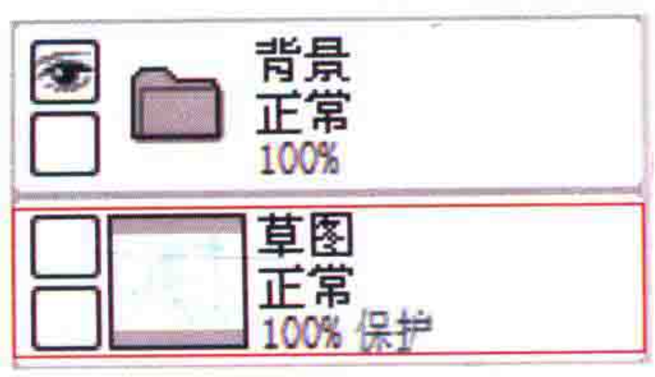
绘制步骤





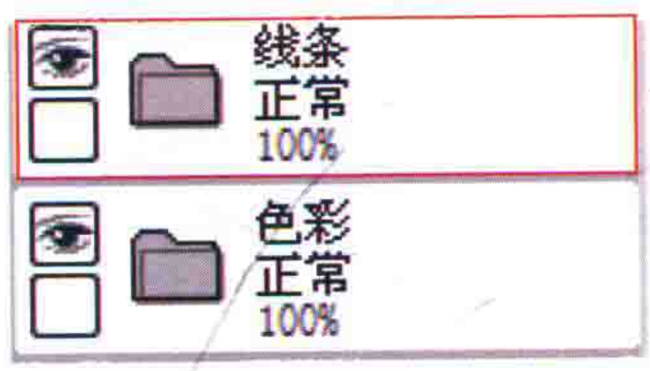
1

首先在草稿图上绘制出人物的几何结构图。



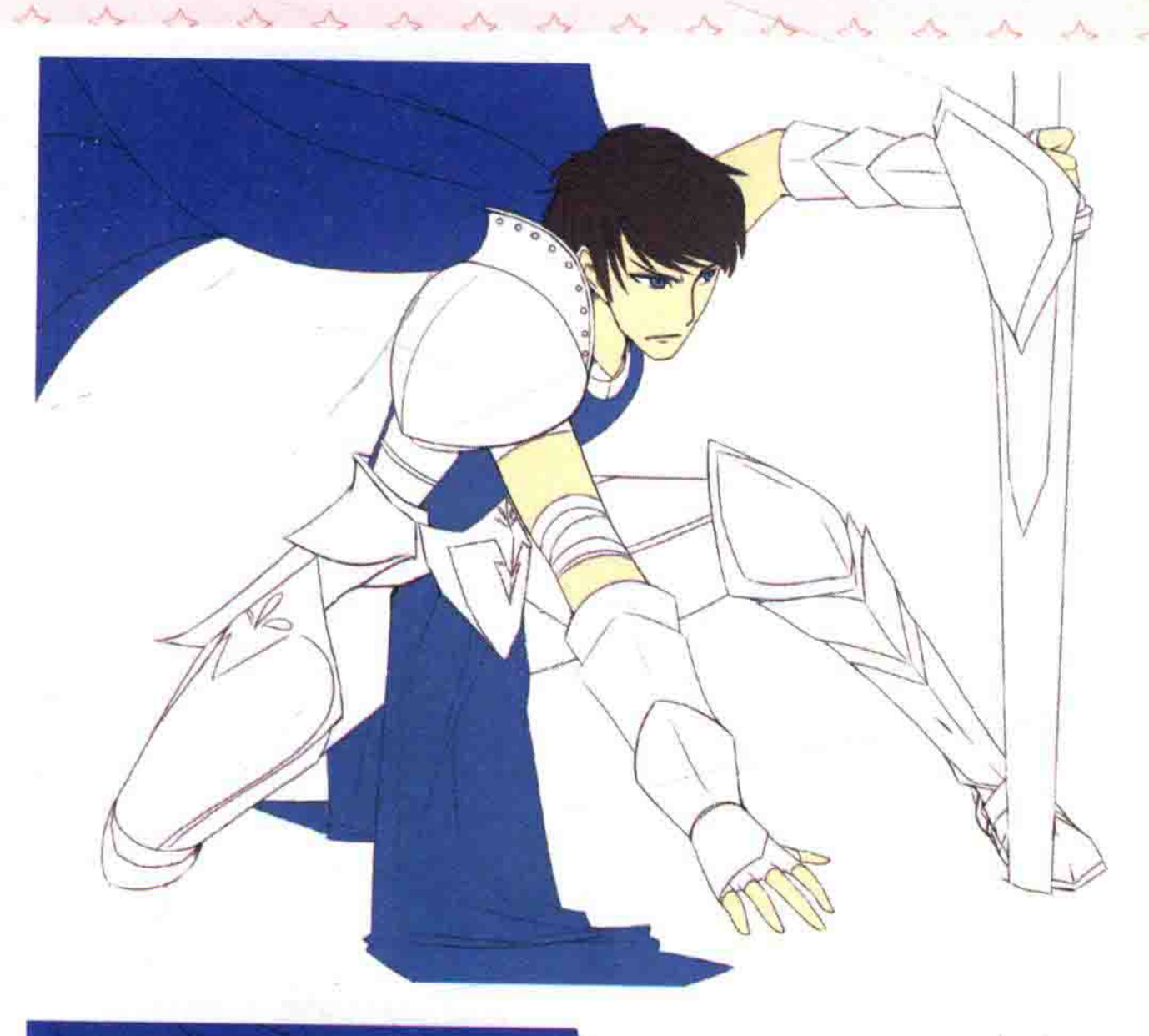
2

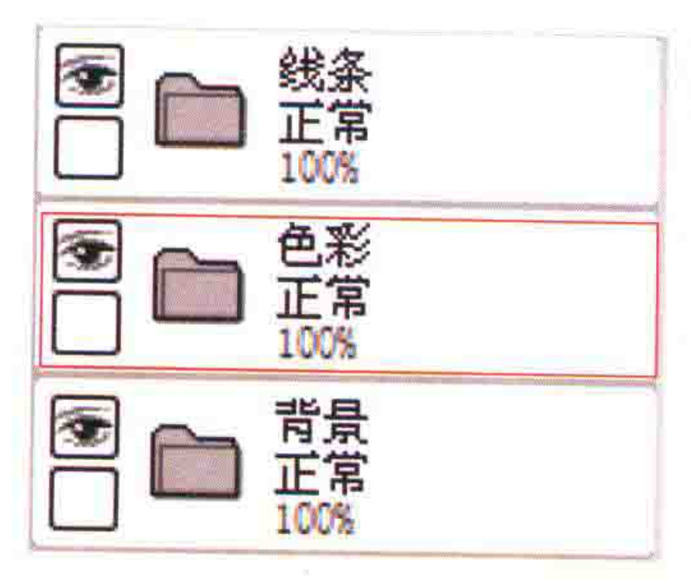
在草稿图层上绘制出人物的草图。



3

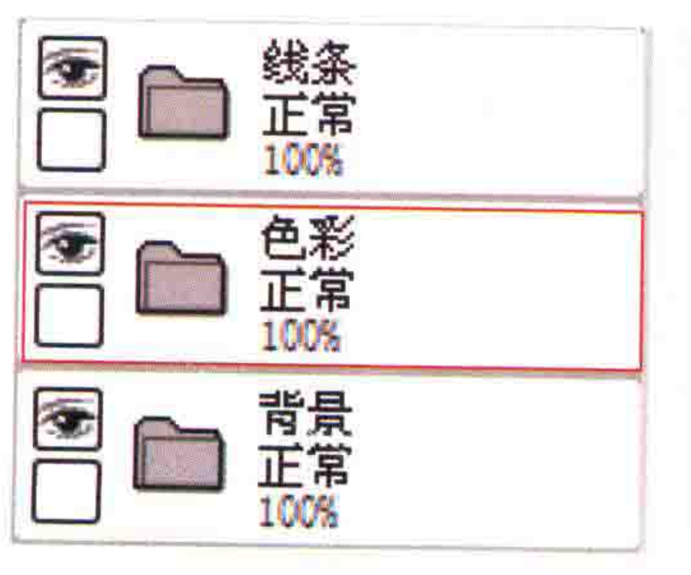
在线稿文件夹下新建一个图层，绘制出人物的线稿。





4

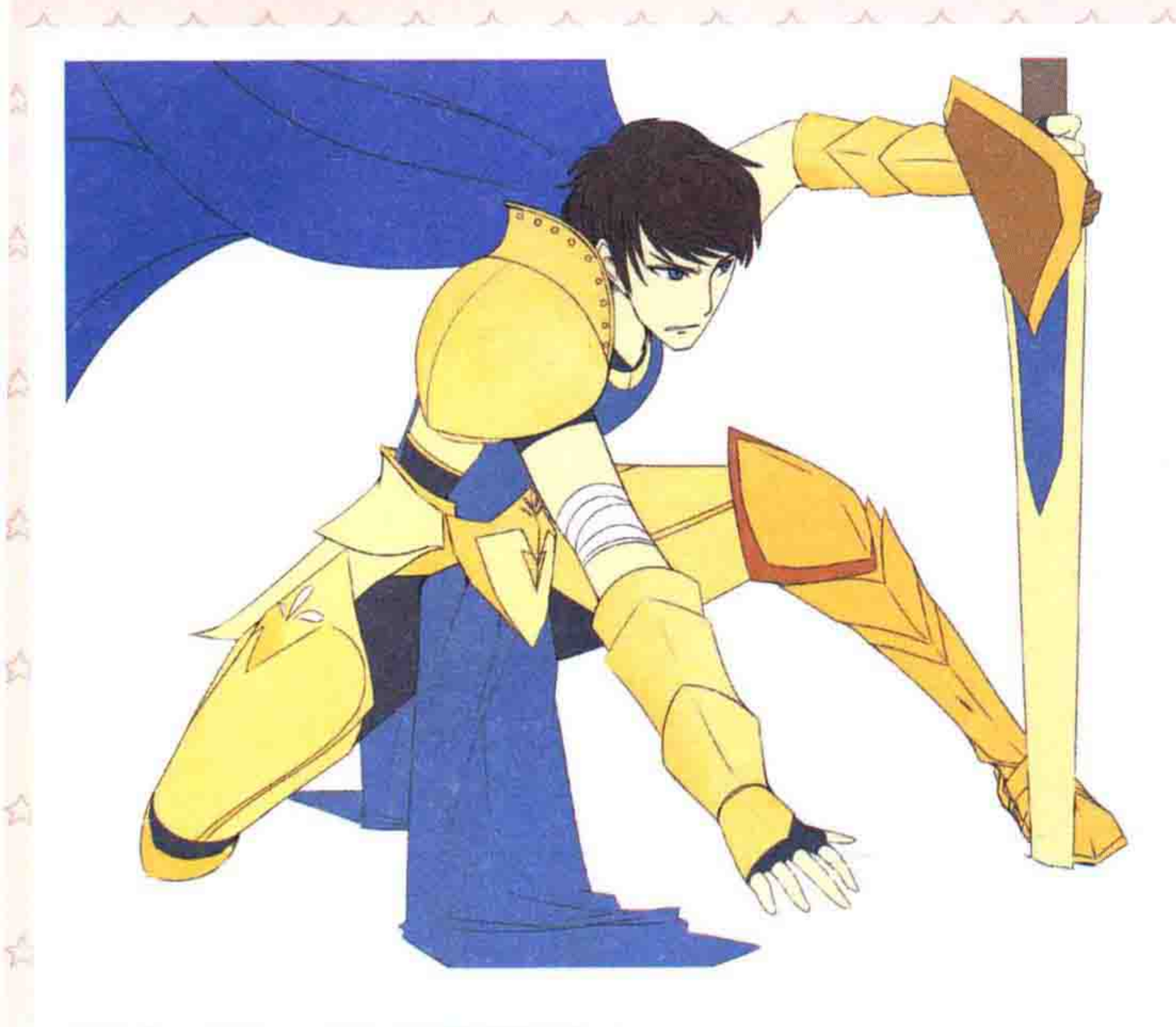
选择色彩文件夹，新建一个图层，绘制人物盔甲以外部位的底色。



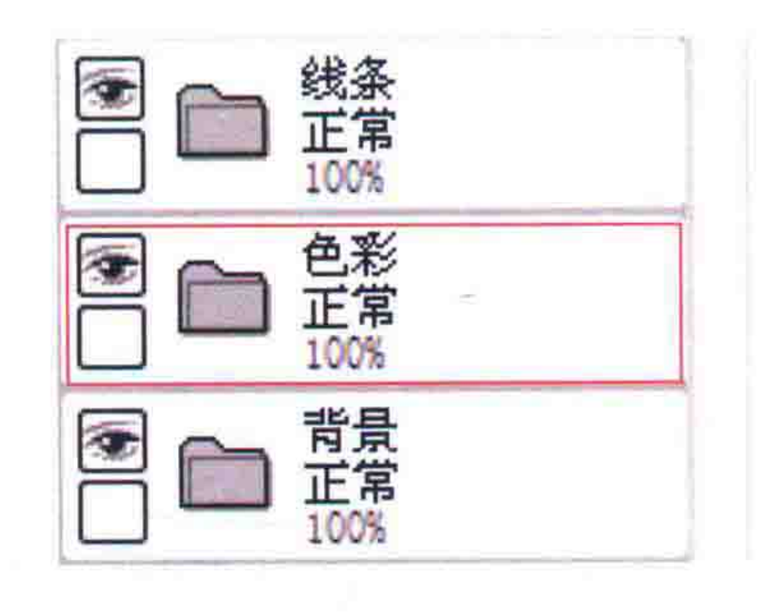
5

再新建一个图层，分别绘制出盔甲、武器的底色。

使用选区工具，在线稿文件夹上选中需要上色的区域，再使用油漆桶工具在色彩图层上进行上色。千万不要在线稿图层上直接上色。



当魔棒工具无法抠选一些细节的时候，可以使用选择笔画出想要的选区，多余的可以使用选区擦擦除，或者使用套索工具选取细节。



6

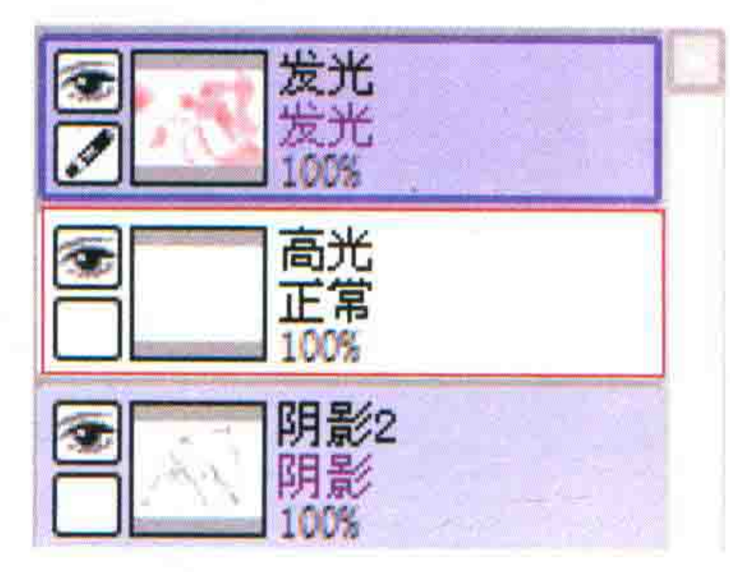
在色彩文件夹下新建一个图层，绘制出人物战袍和披风的色彩变化。

7

选择阴影1图层，先统一绘制出整个人物的光影关系。绘制完成后，选择画笔工具，使用黑色，根据光源的位置和盔甲结构的走向绘制出盔甲上因光源照射产生的明暗交界线。

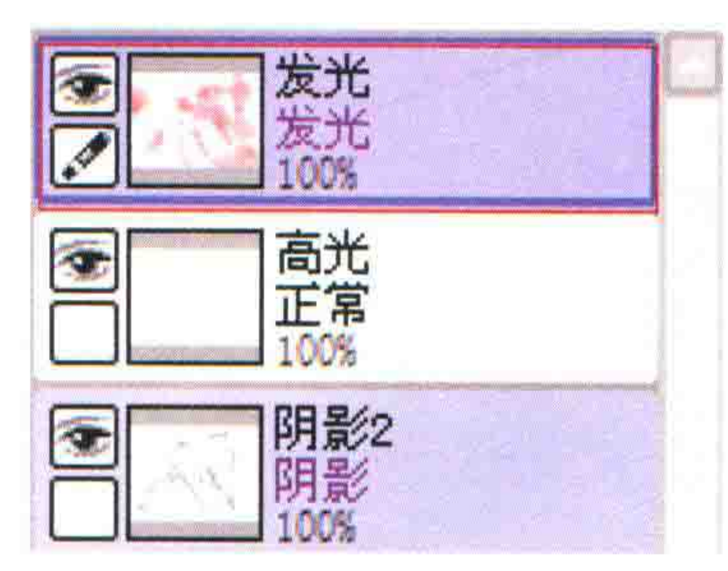
8

选择阴影2图层，进一步刻画整个人物的光影关系。注意，表现盔甲的光影时，不要全部平涂，用色彩过渡的方式表现出金属铠甲的光泽感。



9

选择高光图层，使用水彩笔工具，用白色绘制出人物盔甲、武器和眼睛的高光。绘制盔甲和武器的时候，笔刷浓度最好调整到60~70之间。



10

绘制好高光后，选择发光图层，使用水彩笔工具，笔刷特效选择“扩散”。用橘红色系的颜色绘制出画面中光源的色彩。

11

隐藏色彩文件夹，隐藏底色后，可以更好地观察人物的光影关系，对于一些不足的地方应该给予修改。

12

重新显示色彩文件夹，选择背景文件夹，在背景文件夹下新建一个图层，使用水彩笔工具绘制出人物的影子。

13

选择线稿图层，勾选线稿图层属性中的“保护不透明度”。根据人物整体的受光情况及光源的色彩，用水彩笔工具绘制出人物轮廓线的色彩变化，从而使画面更加协调。

4.2 不同职业服装的画法与细节

人物的职业不同，其着装也有差异，每一种职业都有符合各自职业特点的服装，这也是区分人物的重要因素。

4.2.1 学生装的画法

目前CG人物漫画中比较流行的学生装主要以衬衣为主，还有与衬衣搭配的校服。无论是哪一种学生装，都能凸显学生这个群体特有的热血或者可爱的气质。

学生装

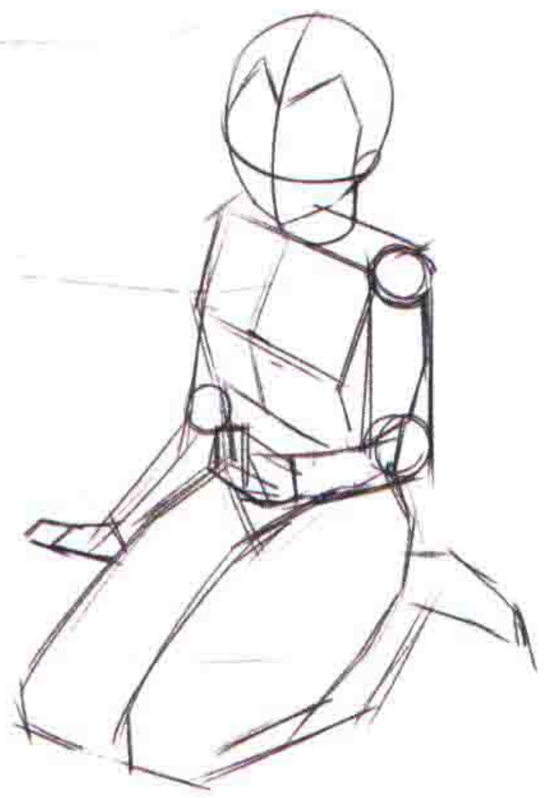
右图是本次将要练习的作品。

绘制本幅作品的时候，需要注意的是人物从头部到身体的光源色彩的细节，适合角色身份和职业的服装色彩，以及白色服装上面的色彩变化。

本幅作品描绘的是一名手持水杯、正坐在地上的少女。颜色色调以暖色调为主。绘制的时候，注意多建几个图层，将人物每个部分的色彩绘制到不同的图层上，以便于后期的制作和修改。同时要注意把握各种笔刷效果的配合使用。

绘制的时候一定要注意服装的各个细节！

绘制步骤

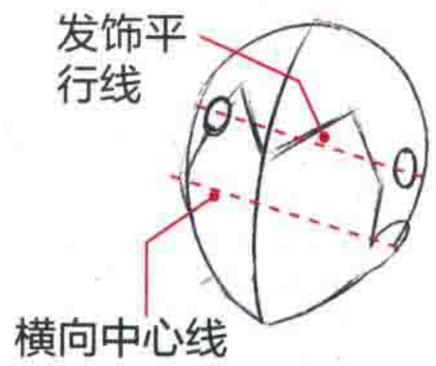


1

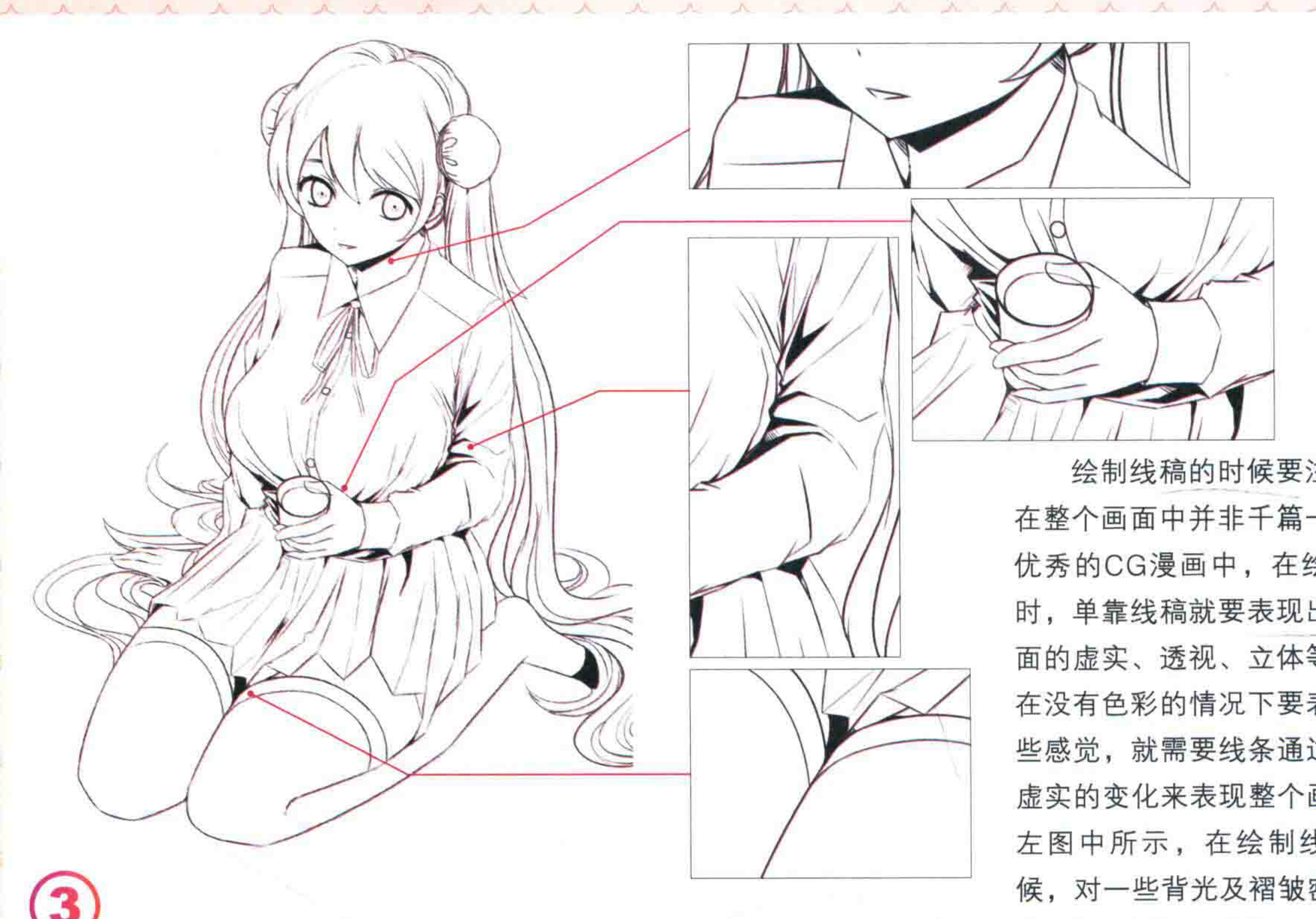
打开SAI，新建文件，在默认图层上绘制出人物的几何结构图。

2

在几何结构图图层上新建一个图层。根据几何结构图，绘制出画面的草图和基本细节。



人物发饰位置的中心相连接的平行线与人物头部的横向中心线是平行的。



绘制线稿的时候要注意线条在整个画面中并非千篇一律的。优秀的CG漫画中，在绘制线稿时，单靠线稿就要表现出整个画面的虚实、透视、立体等感觉。在没有色彩的情况下要表现出这些感觉，就需要线条通过粗细和虚实的变化来表现整个画面。如左图中所示，在绘制线稿的时候，对一些背光及褶皱密集的地方，要加粗加深线条。

3

在草图图层上新建一个普通图层，并根据草图描绘出整洁的线稿。

还可以先简单绘制出人物各个部位的阴影部分。这个方法可以使整个绘制过程更加快捷，但非常依赖扎实的基本功。因为即便是阴影部分，也有其丰富的色彩变化。根据画面中各个色彩的不同，其阴影部分的色彩也是大不相同的。

同时需要注意，阴影图层的图层属性最好是“阴影”，同时它应该在线稿图层上面。

直接用一种颜色，先绘制出整个人物的素描光源关系也是可以的。这种绘制方法的速度更快，而且步骤简单，十分容易掌握。只是这种方法在后期绘制过程中比较麻烦，因为阴影也有色彩变化，后期需要绘制出富有色彩变化的阴影部分。

绘制好线稿后，我们可以绘制出人物的头发、皮肤，以及服装的底色。

这里我们将讲解直接用单色绘制阴影的后期步骤。

4

在线稿图层上面新建一个阴影图层，用来绘制人物的阴影部分；然后在线稿图层下方新建一个普通图层，用来绘制人物的底色，如上图所示。这样就可以得到一个有基本色彩关系的画面了。

注意服装的颜色

即便是同一件款式的衣服，颜色不同，其给人的感觉也会有极大的区别。绘制服装颜色的时候，首先要考虑到人物的职业色彩。如果将人物衬衣的颜色换成蓝色，那么人物看起来更像是一名公司职员。

作为校服的衬衣，颜色不能太过于鲜艳。画得太鲜艳，不仅不符合常理，还容易引起视觉疲劳。

5

绘制出人物发型上的色彩变化。

6

区分出头发因为受光、背光所产生的冷暖色彩对比。

7

绘制出人物皮肤的色彩变化。

8

绘制出人物服装的色彩变化。

9

勾选阴影图层属性中的“保护不透明度”选项，绘制出人物各个部位阴影的色彩变化。

10

绘制好人物的阴影部分后，开始初步绘制出人物头发的受光部位。

11

在受光部位处绘制出一些笔触，以此表示高光效果。

12

细致刻画头发部位的细节及高光。因为受光位置不同，从而产生的虚实变化。

白衬衣要表现其受光源影响的色彩变化，可以通过变化其轮廓线条色彩来达到目的。如果用发光属性图层，直接涂抹的方法反而不太理想，因为只有在强光效果下，衣服才会有如此强烈的受光。

13

最后绘制出人物眼睛和身体的高光，以及人物身体的受光表现。

Tips

想要绘制出渐变色彩，不是只有修改橡皮擦工具笔刷浓度这么一个方法。如左图所示，也可以首先绘制出渐变的轨迹及渐变时颜色最深的地方，然后使用水彩笔工具，沿着渐变轨迹的方向涂抹需要渐变的色彩区域。这样就可以绘制出人物的渐变颜色。

4.2.2 西装的画法

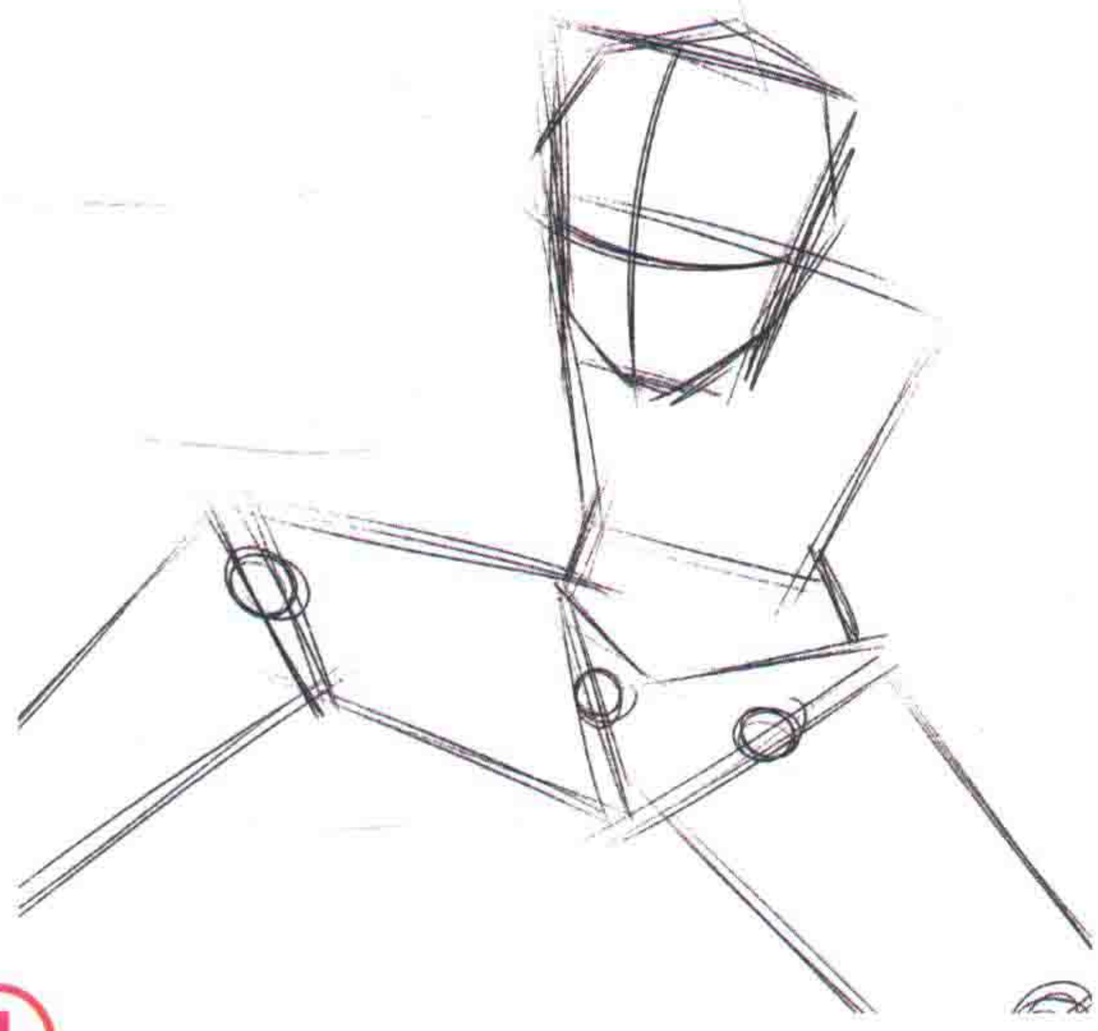
在漫画中经常可以看到一些商务人士穿着的西服领带一类的服装。不仅仅是商务人士，例如，政治家、警察、空姐等职业的角色都会穿着体现其职业特色的服装。

西装

本次要绘制的人物是一个青年男子，并且这个角色正处在战斗的状态下。

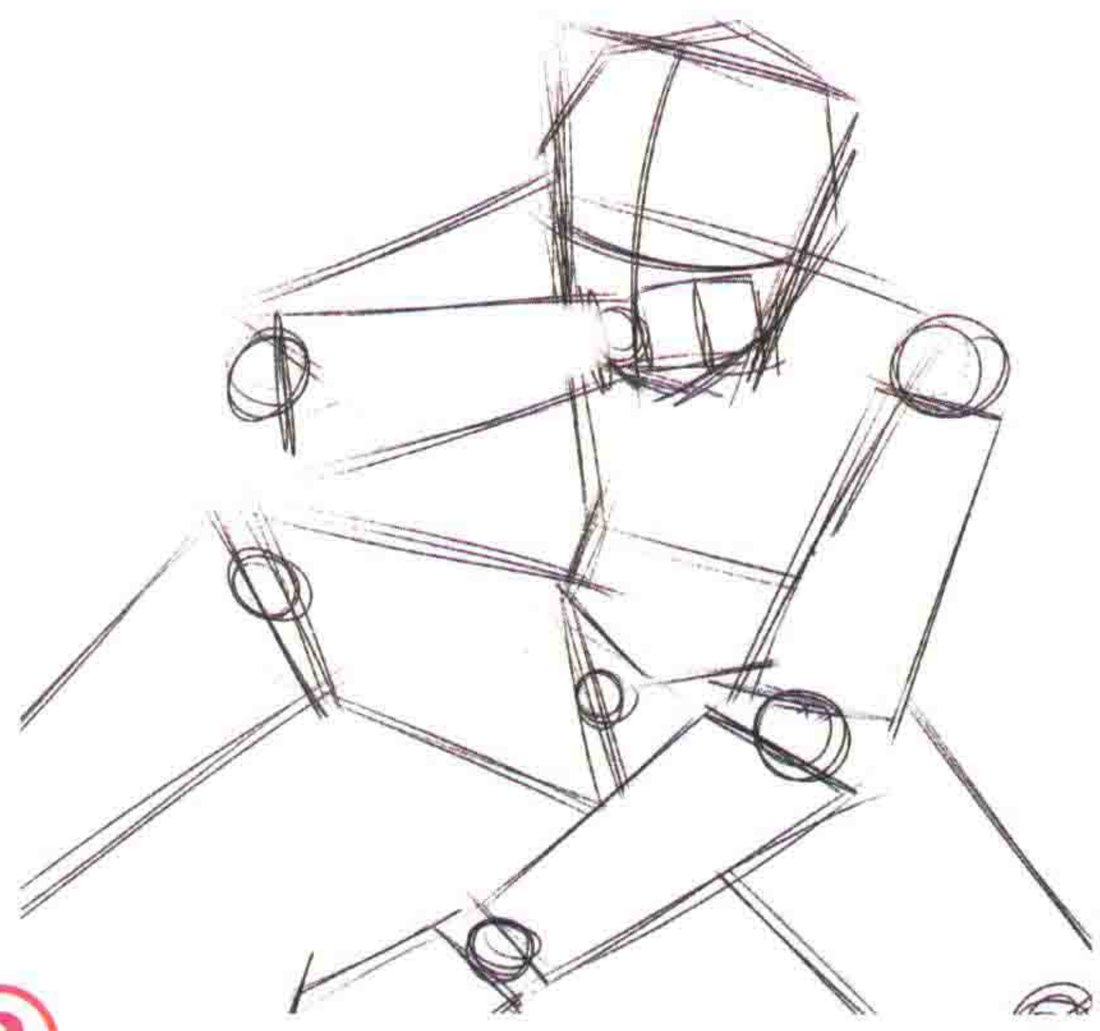
绘制的时候要注意，西装的底色不能太花哨。西装给人的感觉是严肃正经，因此西装整套的色彩都比较统一，而且颜色主要以黑色、深蓝色、亚麻色等为主。当然像西服不仅仅只有这些颜色，也有白色、红色，甚至更鲜艳的颜色，这些比较适合一些比较浮夸的角色，如花花公子、时尚偶像类的角色。

绘制步骤



1

创建一个新的文档，使用初始的图层绘制出人物的几何结构形体。



2

完善人体各个部位的结构关系。

3

绘制出人物的线稿。

4

在线稿下新建图层，绘制出人物头发和皮肤部位的底色。

5

绘制出头发的阴影。

6

绘制出人物西服、西裤及领带的底色。

7

绘制出衬衣的底色，衬衣的颜色为蓝色。这样可以使人物看起来比较成熟，更加符合当前的状态。

8

绘制出人物服装的光影关系。

9

绘制出皮肤的阴影。

10

加强阴影部分的细节和色彩变化。

11

绘制出人物受光面的色彩变化。

12

绘制出头发的高光。

13

绘制出整个光源的色彩及光源下色彩的变化。

14

绘制出眼睛的高光。

15

最后，选中线稿图层属性中的“保护不透明度”，根据光源的色彩绘制出人物受光部位轮廓线条色彩的变化。

常见的错误

如此强烈的光源，虽然很有气势，但对于画面来说很不好。即便是有强光，也应该要表现出画面丰富的色彩，而不是单纯画出强烈而单一的光线色彩。

画面中的光源一般固定在一个方向上的，上图中的光源就很散乱。不仅仅没有使画面更华丽，反而让这个画面看起来很别扭。

同样的衣服不同颜色的效果

同样的衣服，把西服和衬衣的颜色换成白色后，整个人物看起来更像是一名医生。

只保留衬衣的颜色，其他服装的颜色都换成白色，则让角色有一种贵公子的感觉。

将整个服装都换成统一的黑色，会让角色看起来像是一个杀手或者间谍之类的角色。

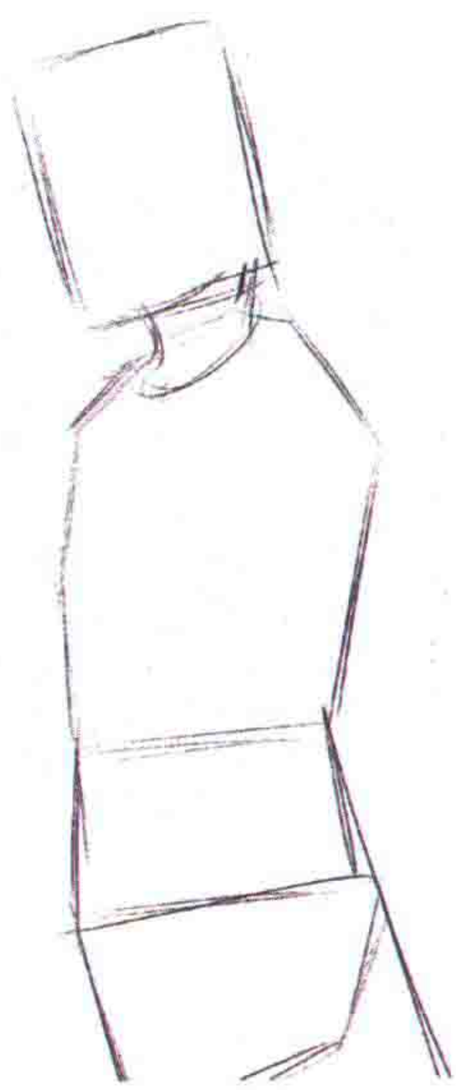
如果将衬衣的颜色换成红色，那么会给人一种时尚人士的感觉。

4.2.3 古典礼服的画法

古典礼服会使人物看起来更加华丽，并且突出人物高贵的气质。一般出席宫廷活动的人或者皇室人员都会穿着这样的服装。

● 古典礼服

左图中的角色是一名身着礼服的钢琴师。不过与其他钢琴师不同，这是一位带有奇幻色彩的钢琴师。本幅作品绘制的重点则是衣服的样式。衣服的样式绝对不能看起来特别简单，线稿的效果极为重要。其次则是人物的造型要符合穿着这套服装的造型。可以参考欧洲古典宫廷礼服的样式进行绘制。

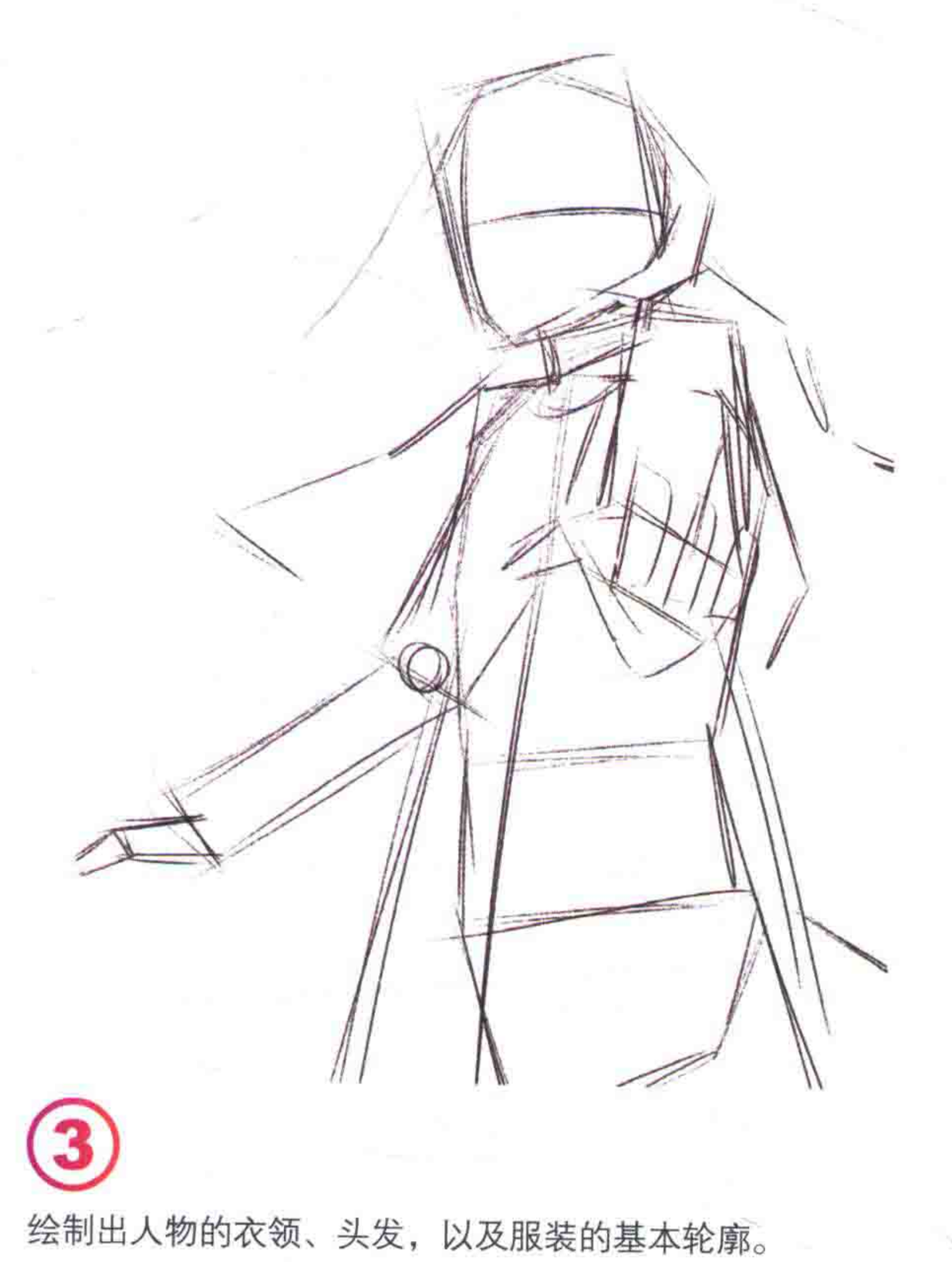


1

使用几何图形初步绘制出人物的基本结构。

2

完善人物的手臂、头部的结构关系。注意伸出手臂的透视关系。



绘制出人物的衣领、头发，以及服装的基本轮廓。

在之前的基础上绘制出草稿，大致表现出人物的一些细节部分。

如果草稿的线条过于杂乱，可以通过修改草稿线条颜色来方便线稿的绘制。这里将草稿线条的颜色换成浅蓝色。

首先根据草稿绘制出人物的头部。注意，草稿只是参考，在结构上可不要求特别准确，但是线稿部分必须结构准确，所以一定要仔细绘制。

7

绘制出人物肩膀部分的服装线条。

8

绘制出下半部分的服装轮廓线条，以及手臂的线条。

9

隐藏草稿图层，干净的线稿就出现了。需要注意的是，钢琴键盘轮廓线条的颜色为橙色。

10

在线稿的下方新建图层，绘制出人物服装和皮肤的底色。

11

绘制头发的底色。

12

单独新建一个图层，绘制出钢琴键盘的颜色。

13

为了实现原画中钢琴键盘透明的感觉，可以降低钢琴键盘底色图层的透明度，这样就可以得到颜色透明的效果了。

14

新建一个图层，将图层的属性修改成阴影属性，然后绘制出人物整体的光影关系。

15

在所有图层的最下方新建一个图层，使用深蓝色绘制出人物的背景颜色。

16

新建一个发光图层，用水彩笔工具绘制出人物身后的云彩。

17

进一步刻画人物身后云彩的颜色，绘制出一定的色彩变化。

18

再新建一个图层，绘制人物身后的小星星，让人物周围的环境更加魔幻。

绘制好星星后，再回到云彩的图层，使用“显微镜下的霉毒”特效的水彩笔工具，进一步刻画身后的云彩。

在所有图层上面新建一个发光图层，绘制出人物手上和钢琴键盘上的光芒。

最后根据图中的色彩效果，绘制出人物轮廓线条的色彩和虚实变化，完成绘制。

4.2.4 法师长裙的画法

法师的长裙也可以理解成法袍的一种，所属职业自然也是魔法师。服装上还需要一些适合法师的装饰物。

● 法师长裙

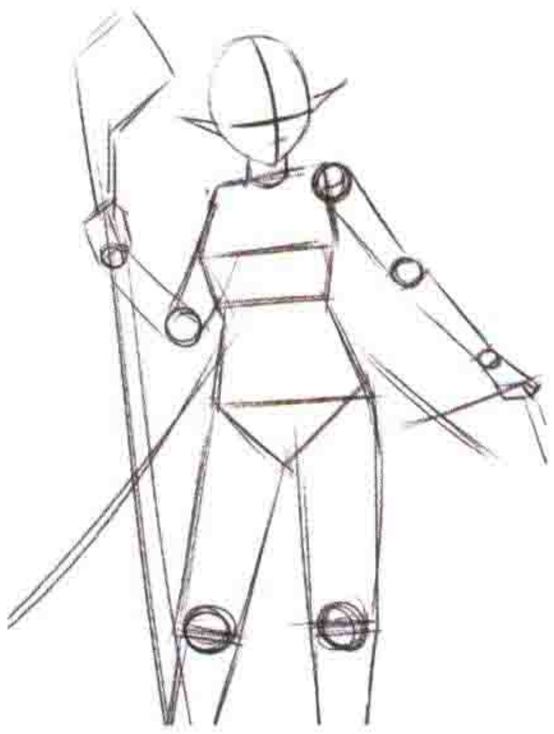
绘制本幅作品的时候，要注意整幅画面中的色彩关系，然后就是对法师白色裙子的表现，虽然法师的裙子的固有色是白色，但不能因为是白色就没有色彩变化。画面中，需要根据人物所处的场景和法杖的光芒来绘制出人物服装上的色彩变化。

其次人物的角色是一名法师，自然身上要有一些属于法师的装饰品。例如，人物脖子上的魔法水晶石吊坠。

虽然本小节着重讲解的是人物的服装，但也不能忽视了画面中其他的因素。例如，绘制该人物时，给予人物一个适合法师的动作造型也很重要。

最后就是法杖的刻画，法杖是法师最经典的道具之一，绘制时一定要把握好法杖具有的魔幻色彩。

● 绘制步骤



1

打开SAI，新建一个文档，在默认的图层上绘制出人物基本的几何结构图。用几何图形确定好人物的四肢与各个关节之间的关系。确定出人物法杖的位置和服装的大体轮廓。

2

在几何结构图层上面新建一个图层，根据几何结构图，绘制出人物的草图和人物大概的细节。

③

在草图图层上新建一个图层，调低草图的透明度，在新建图层上勾勒出人物的线稿。注意这里设定的是一个精灵魔法师角色。

④

在线稿图层下面新建一个文件夹，命名为色彩。在色彩文件夹下新建一个普通图层，并绘制出人物皮肤的底色。

⑤

在色彩文件夹下单独再建立一个图层，绘制出人物头发的底色。建议各个部位的色彩最好分层绘制，这样有利于后期的修改。

⑥

单独新建一个图层，绘制出法杖的底色。

⑦

在线稿图层上面新建一个阴影图层，并绘制出人物整体的光影及色彩变化。这里我们要画的是身在星空之下的人物，且为了和法杖的光源色形成对比，阴影以蓝色基调为主。

⑧

在阴影图层上面再新建一个阴影图层，刻画并加深长裙下方阴影部分的颜色。

⑨

回到色彩文件夹，新建一个图层，绘制出长裙里面服装的色彩。

⑩

在色彩文件夹下单独再新建一个图层，并绘制出人物眼睛和水晶石吊坠的色彩。

11

在色彩文件夹下面新建一个文件夹，命名为背景，然后在背景文件夹里面新建一个普通图层，将背景绘制成黑色。

12

在阴影2图层上新建一个普通图层，使用水彩笔工具，用黑色绘制人物背后的阴影区域。注意不要把画面画得过黑。

13

在所有图层的上方新建一个发光图层，绘制出人物受光部分的色彩及法杖中心聚集的光点。

14

在发光图层上再新建一个发光图层，命名为发光2，进一步刻画出人物法杖的光芒。

15

回到阴影2图层，使用深蓝色，进一步加深刻画长裙下方阴影部分的色彩变化。

16

回到背景文件夹，新建一个发光图层，绘制出人物身后的星云，星云的颜色以蓝色系和绿色系为主。

17

在背景文件夹上面新建一个发光图层，进一步刻画星云的颜色。注意将星云颜色最亮的区域集中在人物周围，这样画面中心视觉感比较强。

18

绘制出人物眼睛和吊坠上的高光。

19

最后根据光源的颜色，绘制出轮廓线的色彩变化。

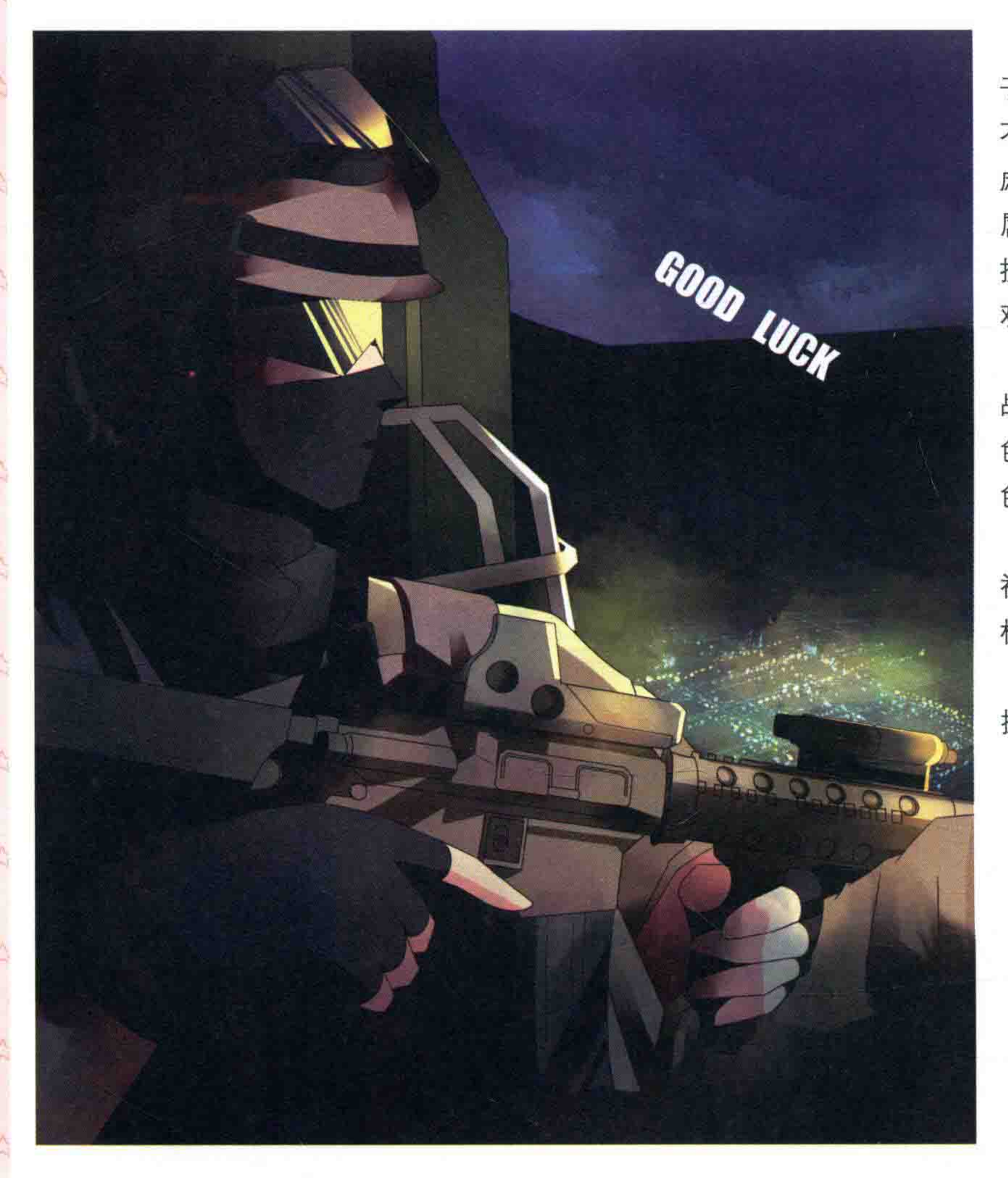
绘制轮廓线色彩变化的小技巧

很多时候因为画面色彩很丰富，在最后修改线条的时候，不好辨别修改是否到位。这时只需要关闭其余的色彩图层，保留线稿图层就方便观察了，为了确定好光源的位置，同时也要保留发光图层，这里指的可不是背景文件夹下的发光图层哦！

4.2.5 军装的画法

一谈到军人，很多人都会联想到很酷的军装，或者是某部经典动画的经典军装样式，但这里我们要学习的是狙击手的画法。

军装



军装主要分两种，一种是属于礼仪型的服装，样式好看，但不利于作战，另一种则是更多考虑实际用途的着装。左图很明显属于后者。图中是一个正在空中执勤的士兵，此时正坐在飞机上观望周围的情况。

随着时代的变迁，军人作战服装的色彩已不仅仅局限于绿色，更多的是要适合当地环境的色彩。

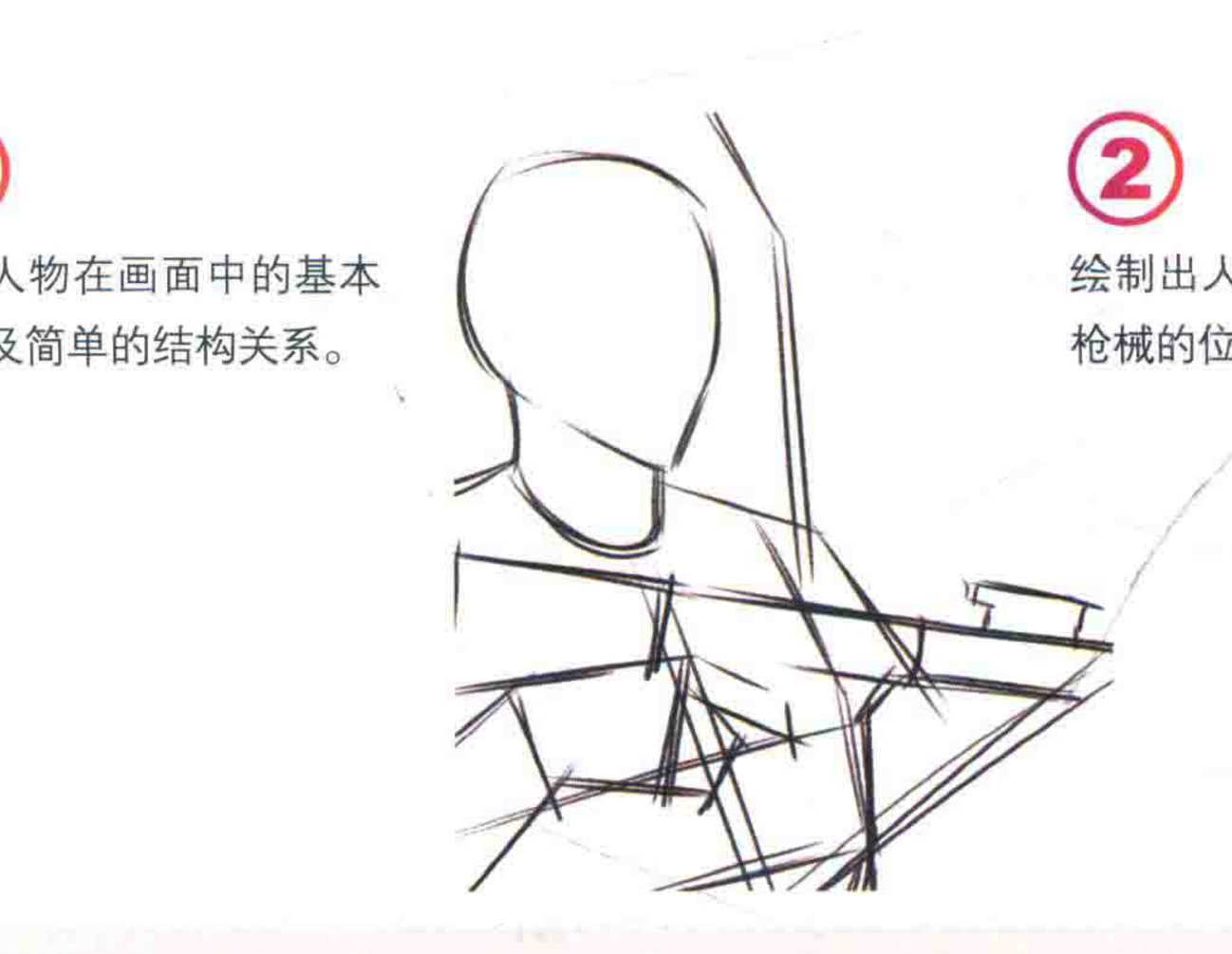
服装上一些装饰物也要重视，例如，图中士兵头上的耳机、墨镜及防风面罩。

最重要的就是枪了，注意把握好枪金属的质感和色彩。

绘制步骤

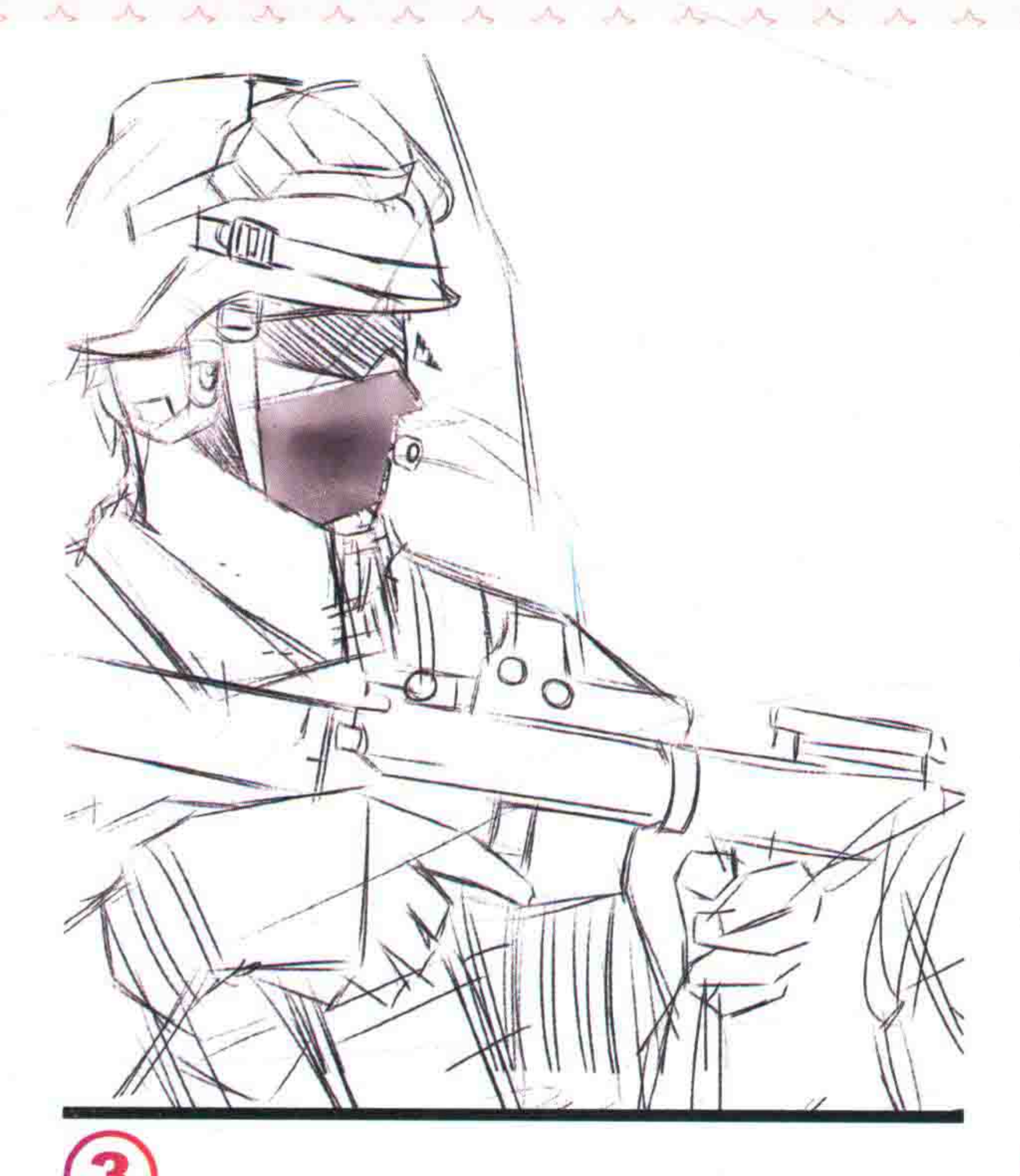
1

绘制人物在画面中的基本位置及简单的结构关系。



2

绘制出人物手部的动作和枪械的位置。



3

根据人物的几何结构图绘制出人物的基本细节和草图。

4

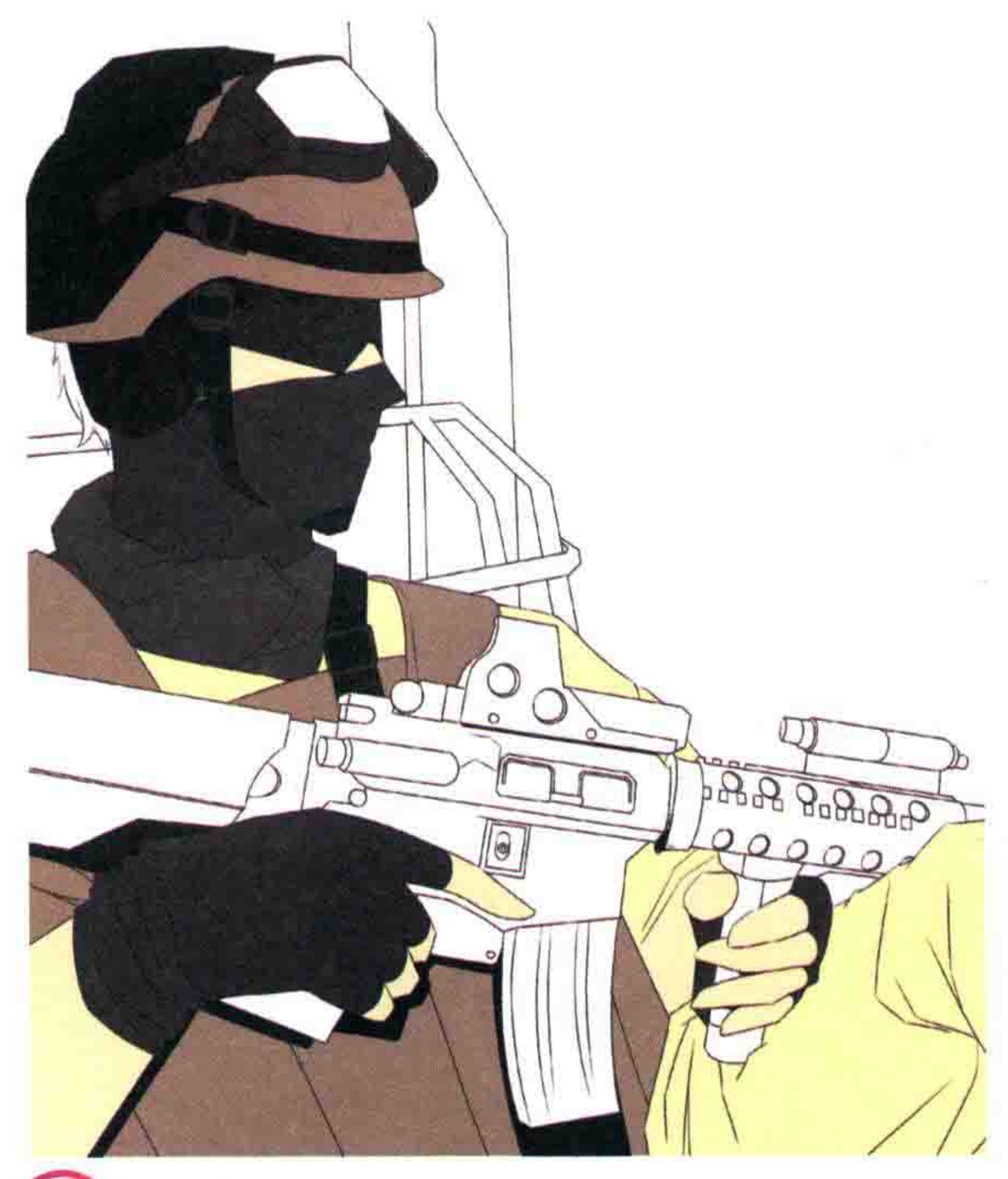
新建一个图层，根据草稿图层的效果绘制出人物的线稿。

5

在线稿图层上面新建一层，使用画笔工具，绘制出一些阴影区域。CG漫画中常用这种方法来加强画面的对比。

6

在线稿图层下面新建一个图层，绘制出人物皮肤、手套、面罩等部分的底色。

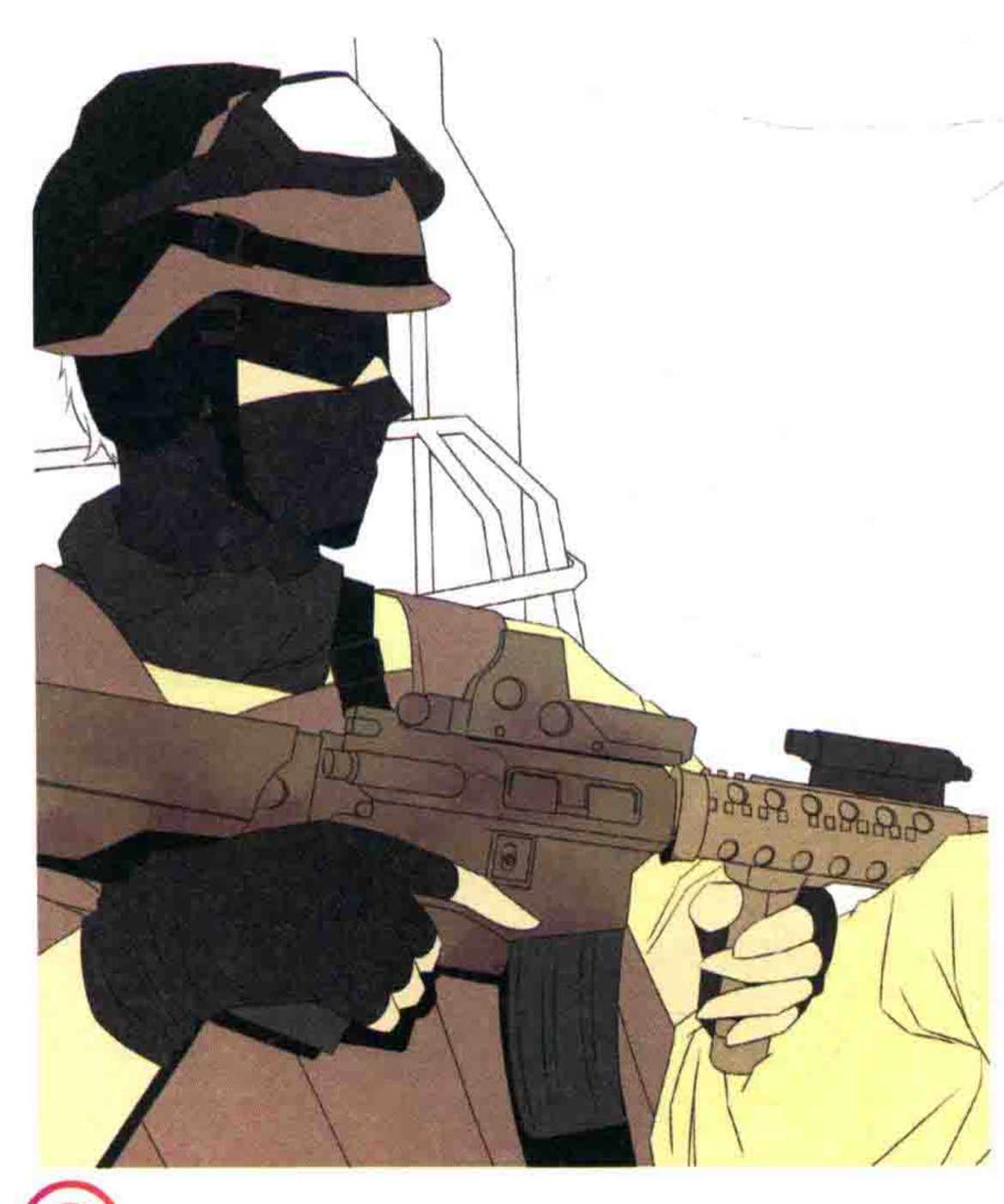


7

单独新建一个图层绘制出人物头盔、防弹衣和军装的底色。

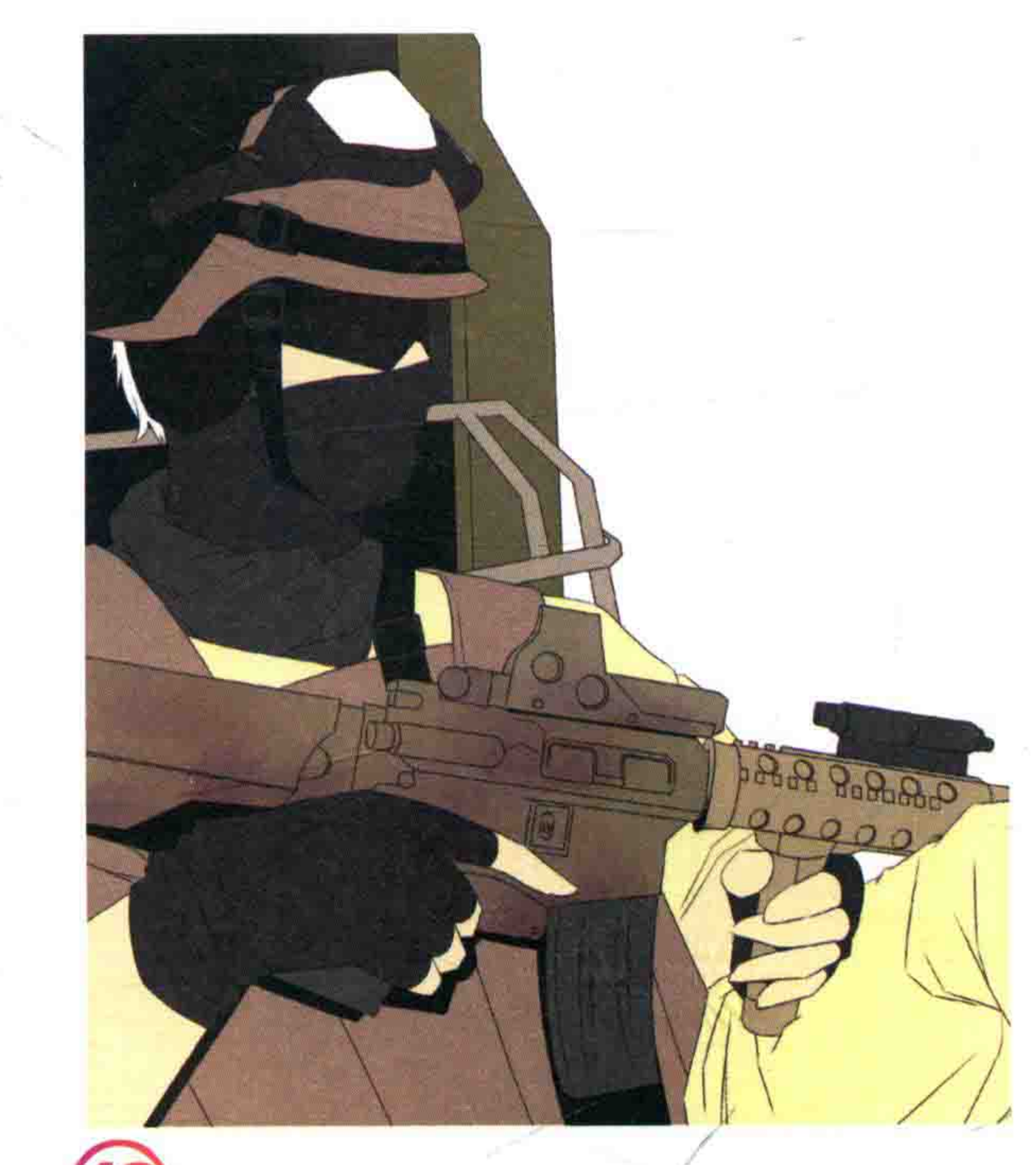
8

枪的底色图层也需要单独建立，最好区分开，不然都在一个图层上，不方便后期的刻画。



9

选择步枪底色的图层，用选区工具直接选中步枪的区域，这时整个步枪都会被选中，然后在步枪底色图层上面新建一个图层，使用水彩笔工具绘制出枪体上的锈迹等色彩变化。



10

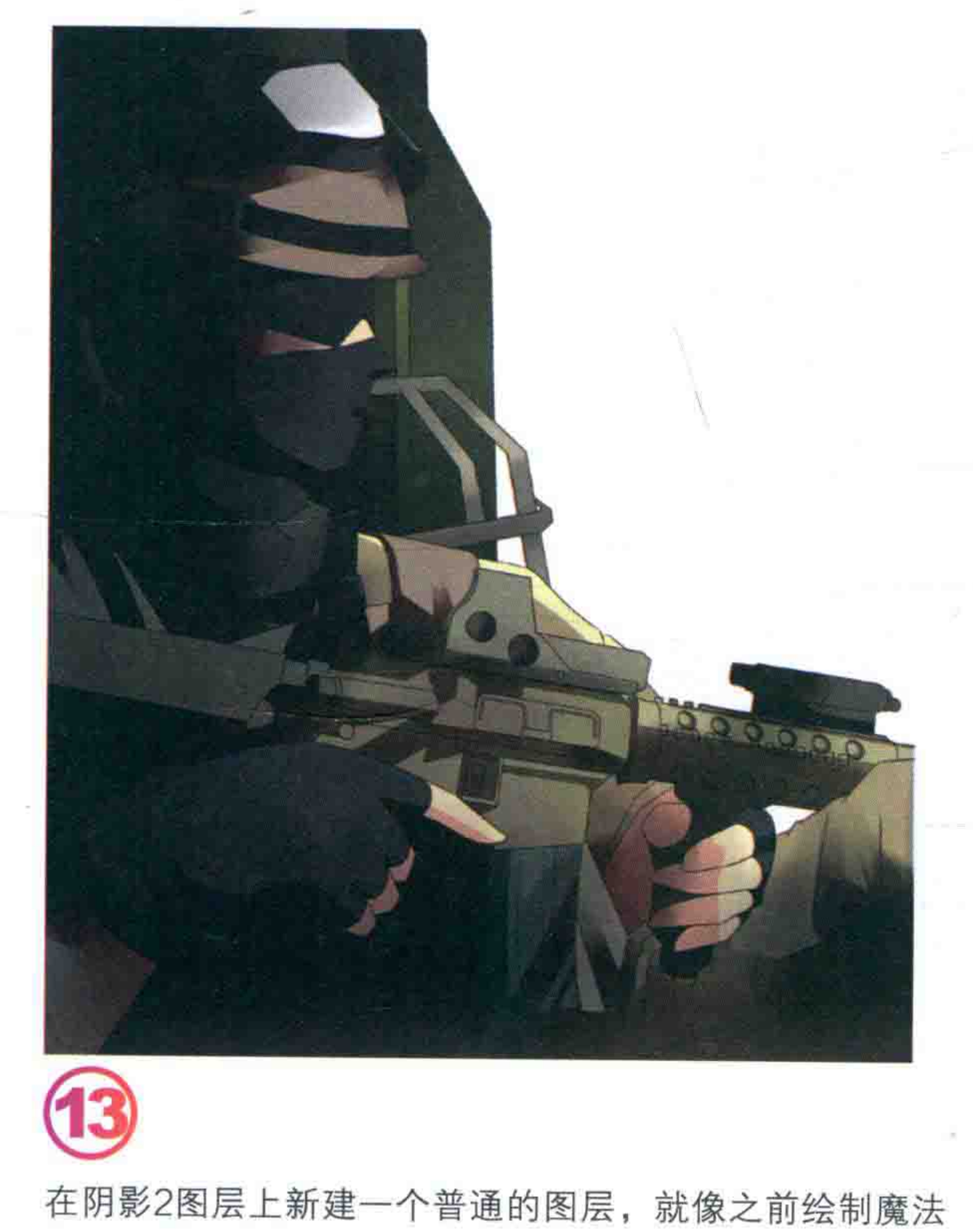
在所有图层最下方新建一个图层，绘制出人物背后飞机内部和外围的颜色。因为环境设定为夜间，因此飞机内部可以使用黑色直接上色。

11

在所有图层的最上方新建一个阴影图层，绘制出整个画面的光影关系。

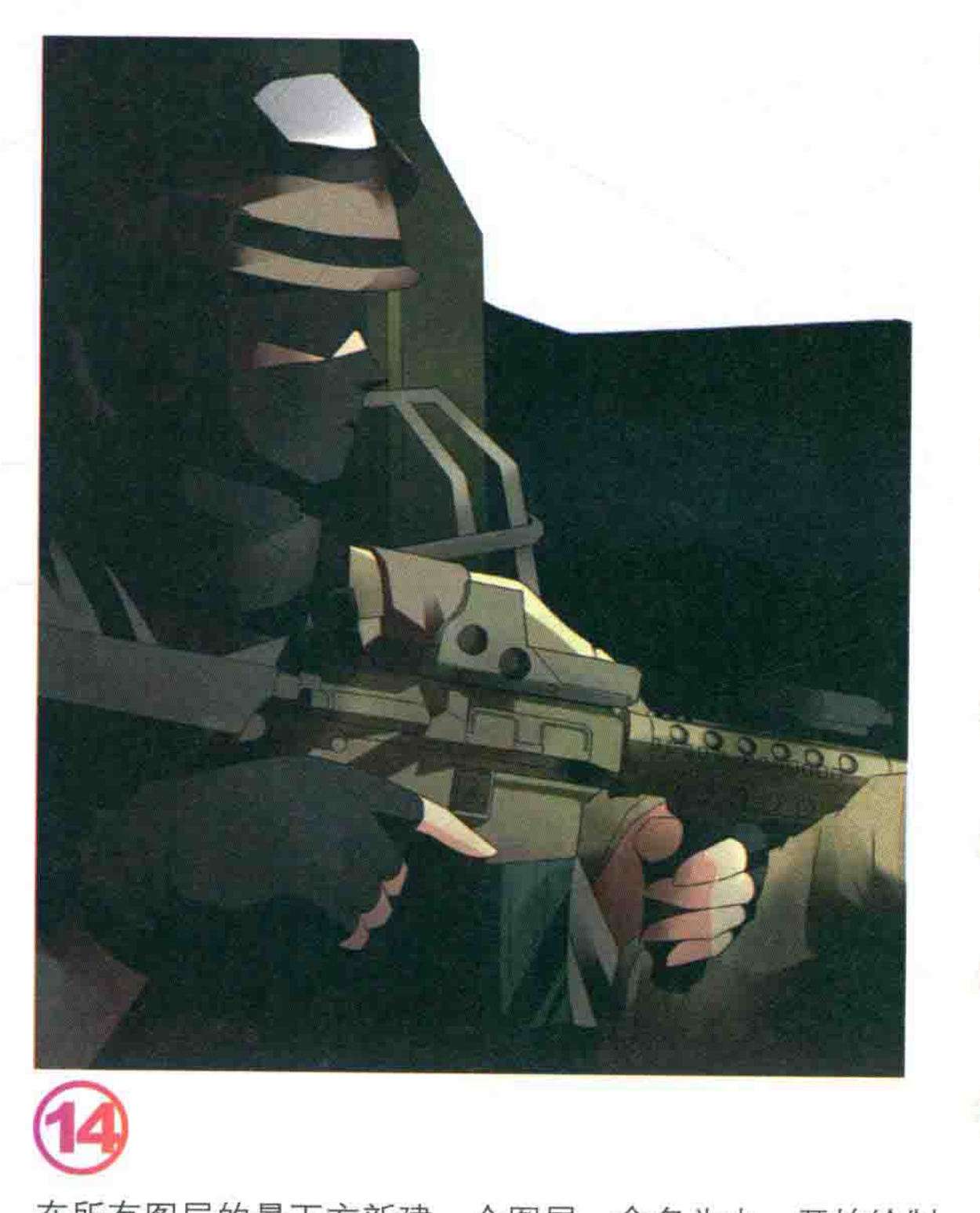
12

在阴影图层上再新建一个阴影图层，命名为阴影2。在阴影2图层上进一步绘制出阴影部分的色彩变化。



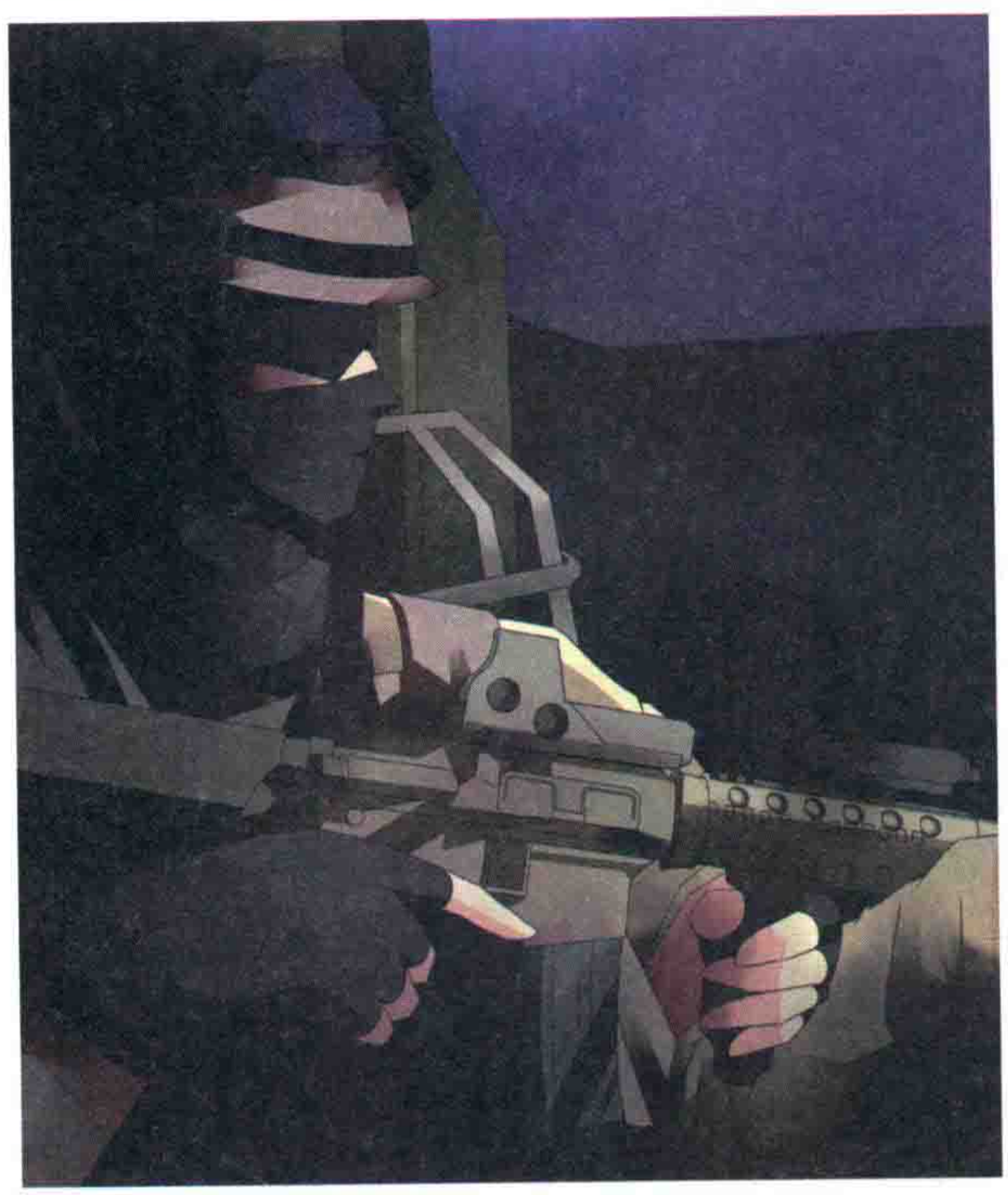
13

在阴影2图层上新建一个普通的图层，就像之前绘制魔法师一样，使用水彩笔工具，用黑色表现出机舱内部光线昏暗、机舱门口受光的感觉。



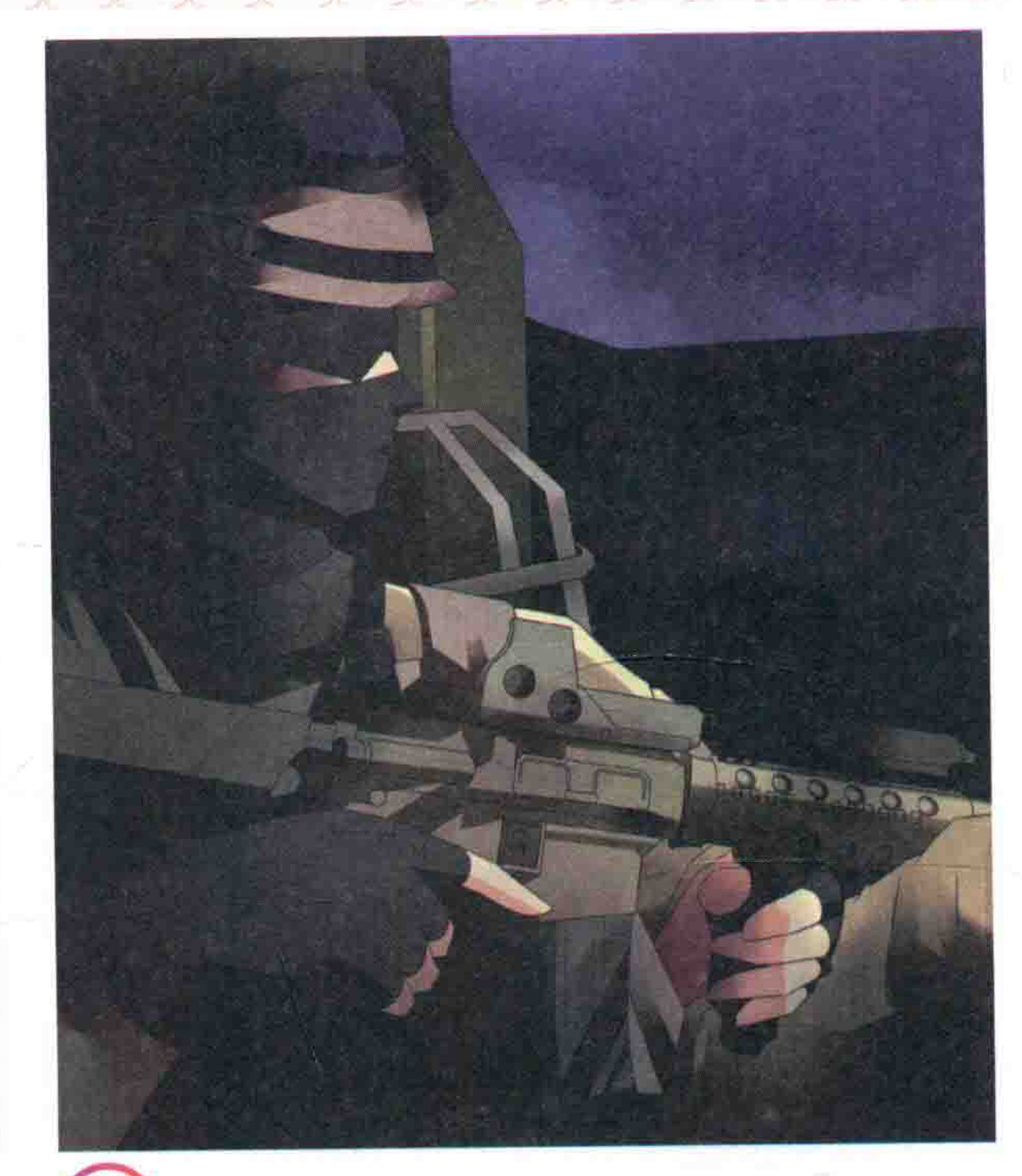
14

在所有图层的最下方新建一个图层，命名为山，开始绘制机舱外的背景。



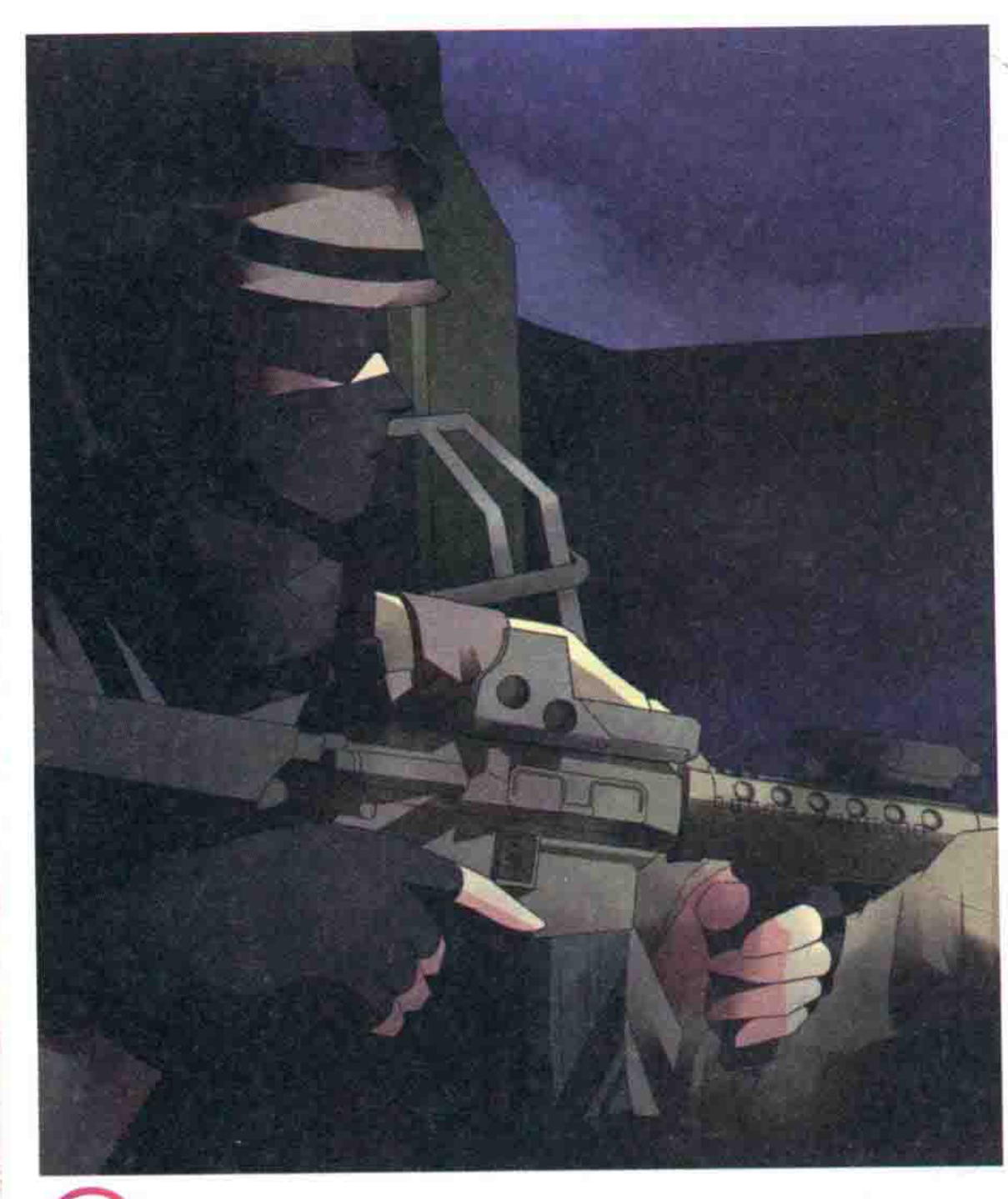
15

在山图层下面新建一个图层，绘制出天空的颜色。由于在夜间，所以都用暗色系或者黑色作为天空的颜色。



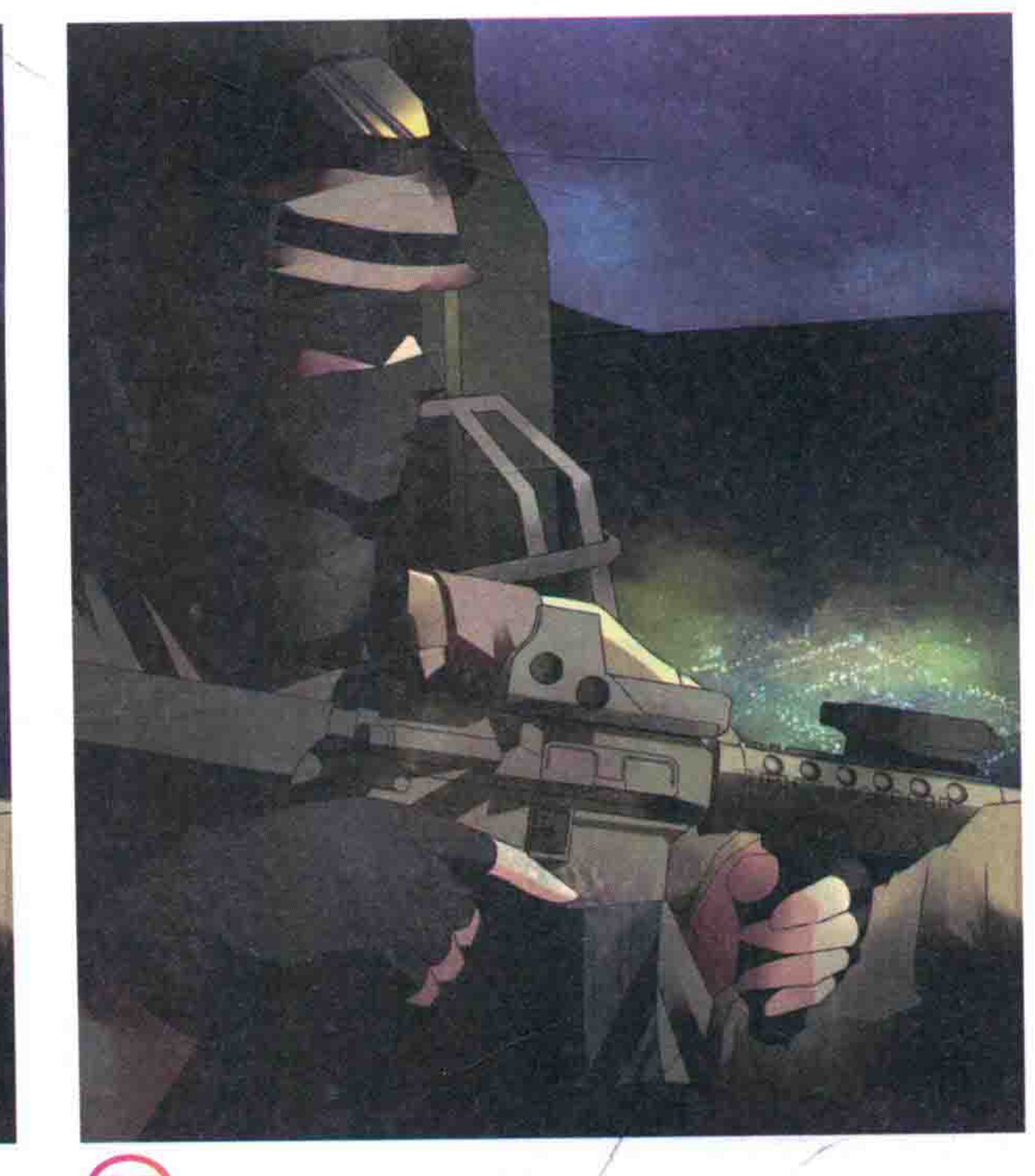
16

在天空图层上面新建一个图层，选择水彩笔工具，将笔刷特效换成“阴天”，选择蓝灰色，绘制出夜间山边的云。



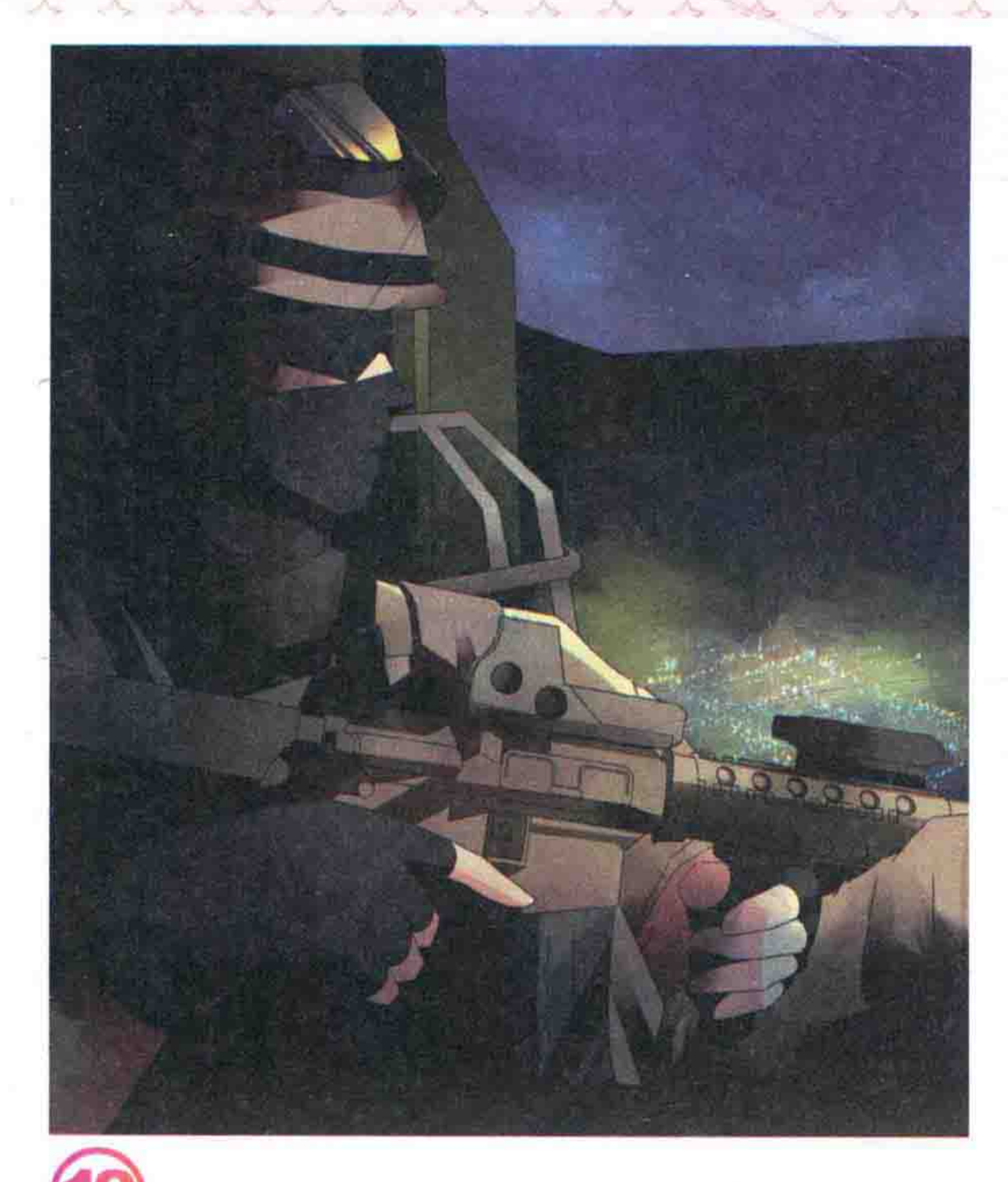
17

在山图层上面新建一个发光图层，使用水彩笔工具绘制机舱外地面城市街道。

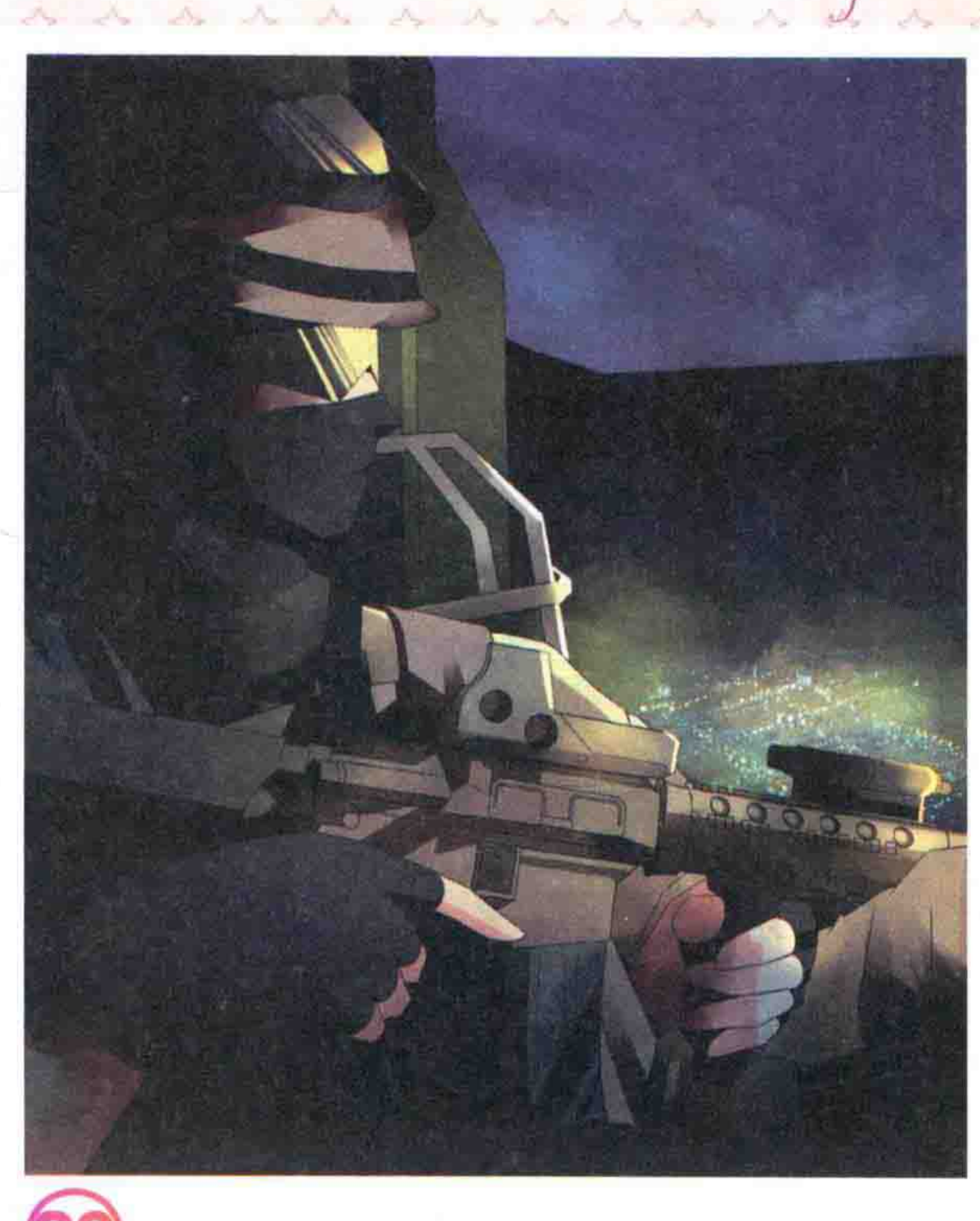


18

在刚才的发光图层上面再创建一个发光图层，绘制出城市街道灯红酒绿的感觉，以及士兵头盔上防风镜的发光效果。



使用橡皮擦工具，将笔刷浓度调至20以下，轻轻将防风镜上方的反光擦除一些。



绘制出墨镜和枪支上的高光效果，以及士兵耳机上小灯的发光效果。

千万不要忽视这些细节。这些细节往往是画面中最精彩的地方。

4.2.6 护士装的画法

护士是现实世界中常见的职业之一，其形象在漫画或者动画作品中都被无限美化了。目前在CG漫画中护士始终是一个可爱、漂亮且性感的角色。

● 护士装

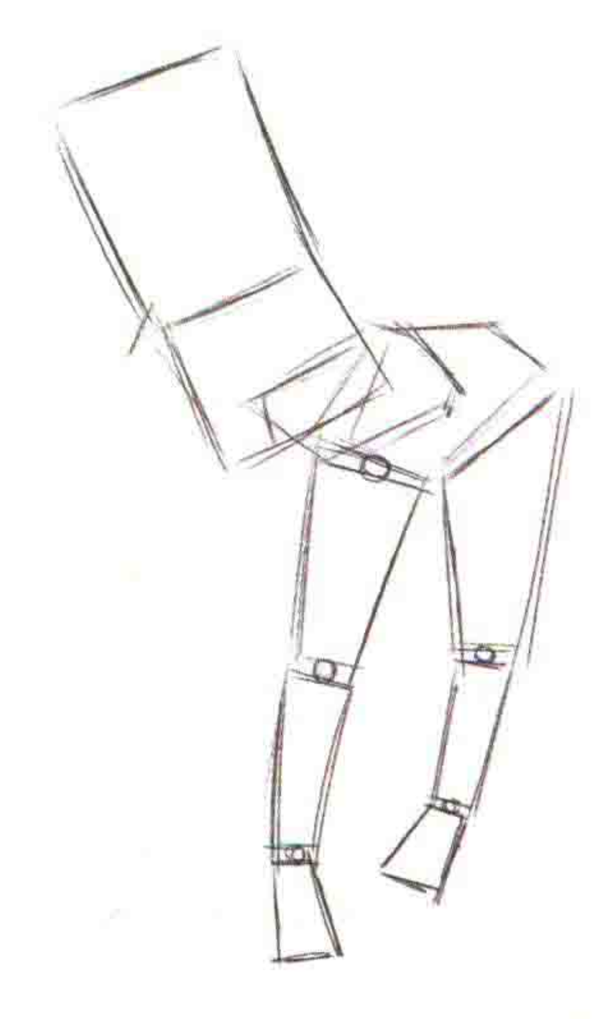
护士装对于我们来说再常见不过了。一般在漫画作品中，为了突出护士类角色的美感，其制服下身只会画到人物大腿的位置上，而不会像现实中，制服的长度达到了膝盖的位置。

漫画中的护士如同现实中的护士一样，除了护士长以外，其他的护士基本都是年龄偏小的年轻女子。在人物造型上，尽量塑造出一个清新可爱的人物形象。

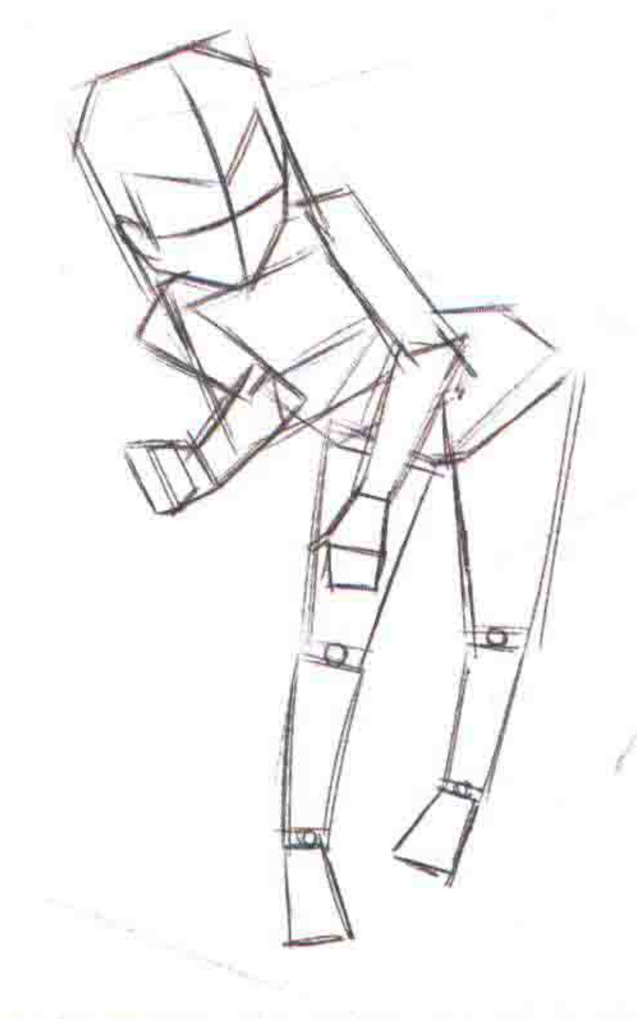
护士的服装在色彩上没有太大的难度，不过，相比现实中护士宽松的大褂，漫画中护士的制服一般比较贴身，这样才能表现出人物曲线美和身材的美感。千万不要把小护士都画成“纯爷们儿”哦！

这里我们绘制的是一个动态比较大的护士造型，需要注意头部与身体、腿部的透视关系。

● 绘制步骤



1 打开SAI，新建一个文档，在默认图层上使用几何图形绘制出人物的基本结构和动态。



2 绘制出手臂的动作和头部的结构。

③

根据几何结构图绘制出人物的基本细节和草图。

④

修改草图线条的颜色，将颜色换成浅蓝色。

⑤

在草图图层上面新建一个图层，绘制出人物的线稿。

⑥

隐藏草稿图层，干净的线稿就出现了。

⑦

在线稿图层下面新建一个图层，绘制出人物服装的底色。

⑧

在线稿图层上面新建阴影图层，绘制出服装的光影关系。

⑨

选中阴影图层属性中的“保护不透明度”选项。使用水彩笔工具，绘制出人物阴影部分的色彩变化。

⑩

在服装底色图层下面新建一个图层，绘制出人物皮肤的底色。

11

回到阴影图层，绘制出人物皮肤的光影关系。

12

继续在阴影图层上绘制出白色丝袜的阴影部分。

13

绘制白色丝袜上的色彩变化，色彩变化注意以肉红色为主。

14

单独新建一个图层，绘制出头发的底色。

15

回到阴影图层，绘制出头发的阴影部分。

16

单独新建一个图层，绘制出眼睛的底色。

17

使用水彩笔工具，选择笔刷特效“地面”，颜色粉红，绘制出人物服装的色彩变化。

18

在所有图层上面新建一个发光图层，绘制出人物头部受光区域的色彩。

19

在发光图层上面新建一个图层，绘制出人物眼睛和头发上的高光。

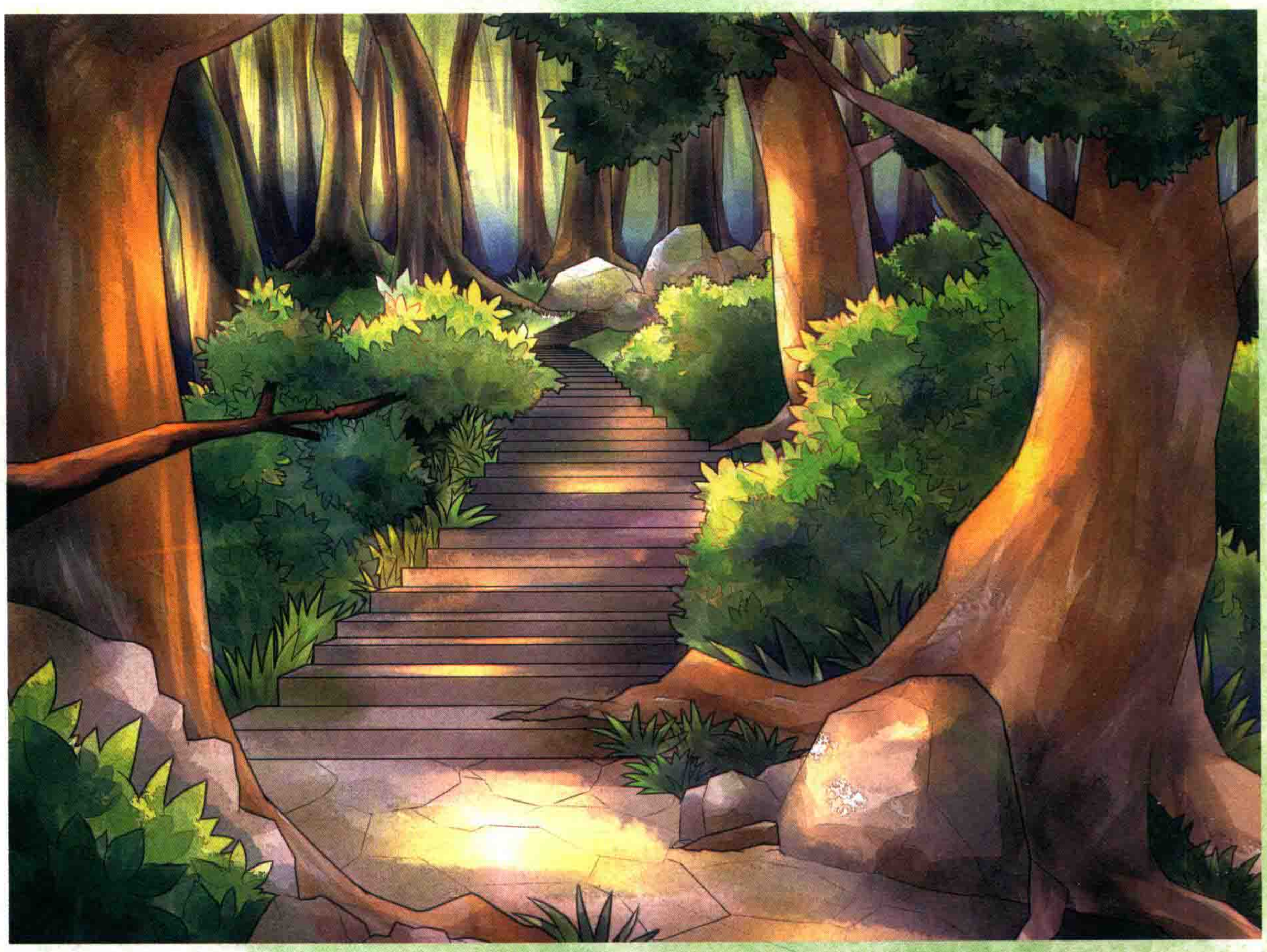
20

最后，根据画面需要及光源的色彩，绘制出轮廓线条的色彩变化，整个人物就完成了。

遇到底色是白色的服装时，千万不要纠结，一般情况下底色为白色的服装，其阴影部分颜色多为紫灰色，或者是蓝灰色。这样就可以很快绘制出白色服装的阴影。

Chapter 5 CG漫画中的场景

在漫画中，场景是指画面中除人物角色造型以外的一切景物。它的存在不仅能丰富画面视觉效果，并且对人物形象的塑造、气氛的烘托也起着重要的作用。本章将从场景的构思出发，对场景的绘制进行详细的介绍。



5.1 森林场景

森林场景在漫画中是比较常见的场景之一，在绘制的时候不要被那些密密麻麻的树叶和树干所蒙蔽，要从中找到最重要的透视关系与构图，本节将介绍如何绘制森林场景。

5.1.1 森林场景的绘制要点

本例图采用的是常见的一点透视来进行构图，由于篇幅所限，这里不对常见的几种透视关系进行说明，各位读者可以自行查阅相关资料。

● 作品分析

整个画面通过对色调的调节，巧妙地表现出画面的空间，让场景栩栩如生。

无论场景如何变化，绘制时一定要表现出画面的空间感和层次感，千万不要让画面看起来仅仅是一个平面。

例如：上图中，为了表现出树林的空间感，对近处的树木刻画较为细致深入，而对远处树木的刻画则比较简单。从色调上来看，远处树木的色彩相对单一，色彩变化少，且颜色模糊，而近处树木的色彩变化丰富，颜色比较清晰。

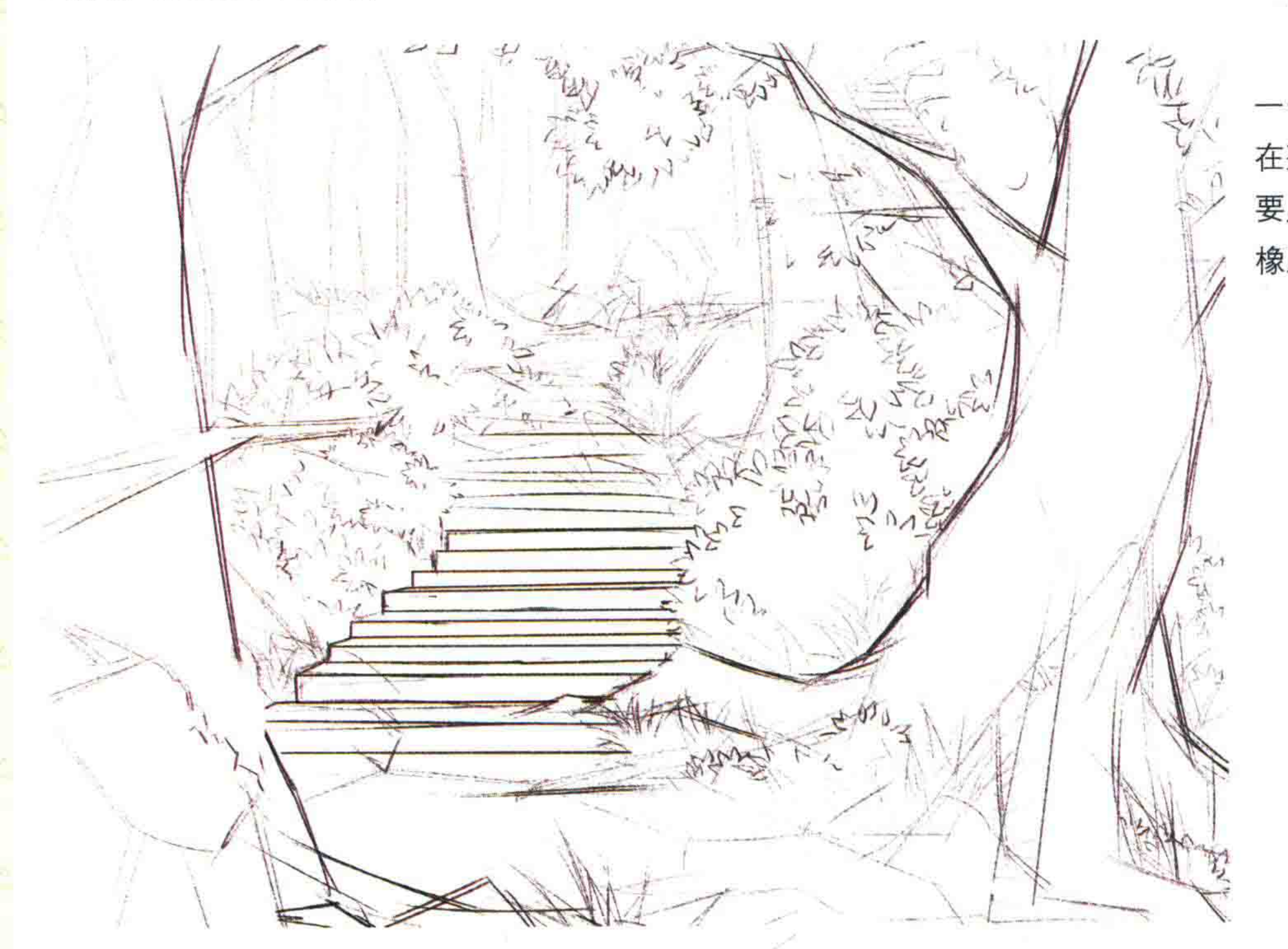
树叶可以算得上森林场景中颜色变化最为丰富的景物了。要想区分出树叶在画面中的远近关系，可以用不同色调来进行刻画。

例如：上图中，左侧的树叶灌木处在远处，而右侧的树叶灌木处在近处。我们可以清楚地看到，近处的树叶和灌木的色彩相对左侧而言更为鲜艳，且颜色明亮。在画面表现中，让物体的颜色暗淡（并不是黑）可以产生较远的距离感。

5.1.2 森林场景的草图

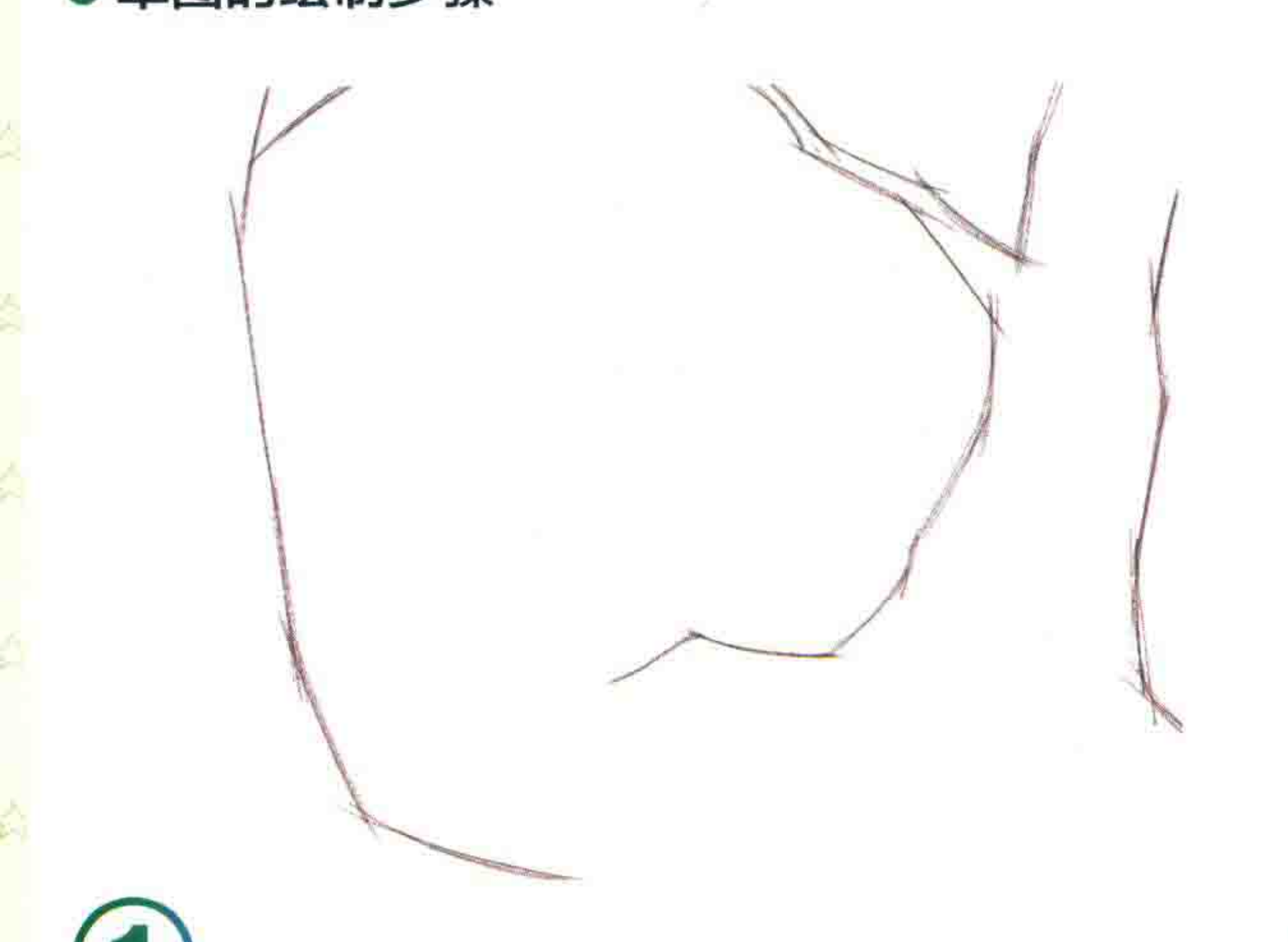
绘制森林场景时可以通过草图线条表现出树林由远到近、树木之间由密集到开阔的画面效果。这一步很重要，准确地画出从属关系，可以使后期的绘制目标更为明确。

● 森林场景的草图分析



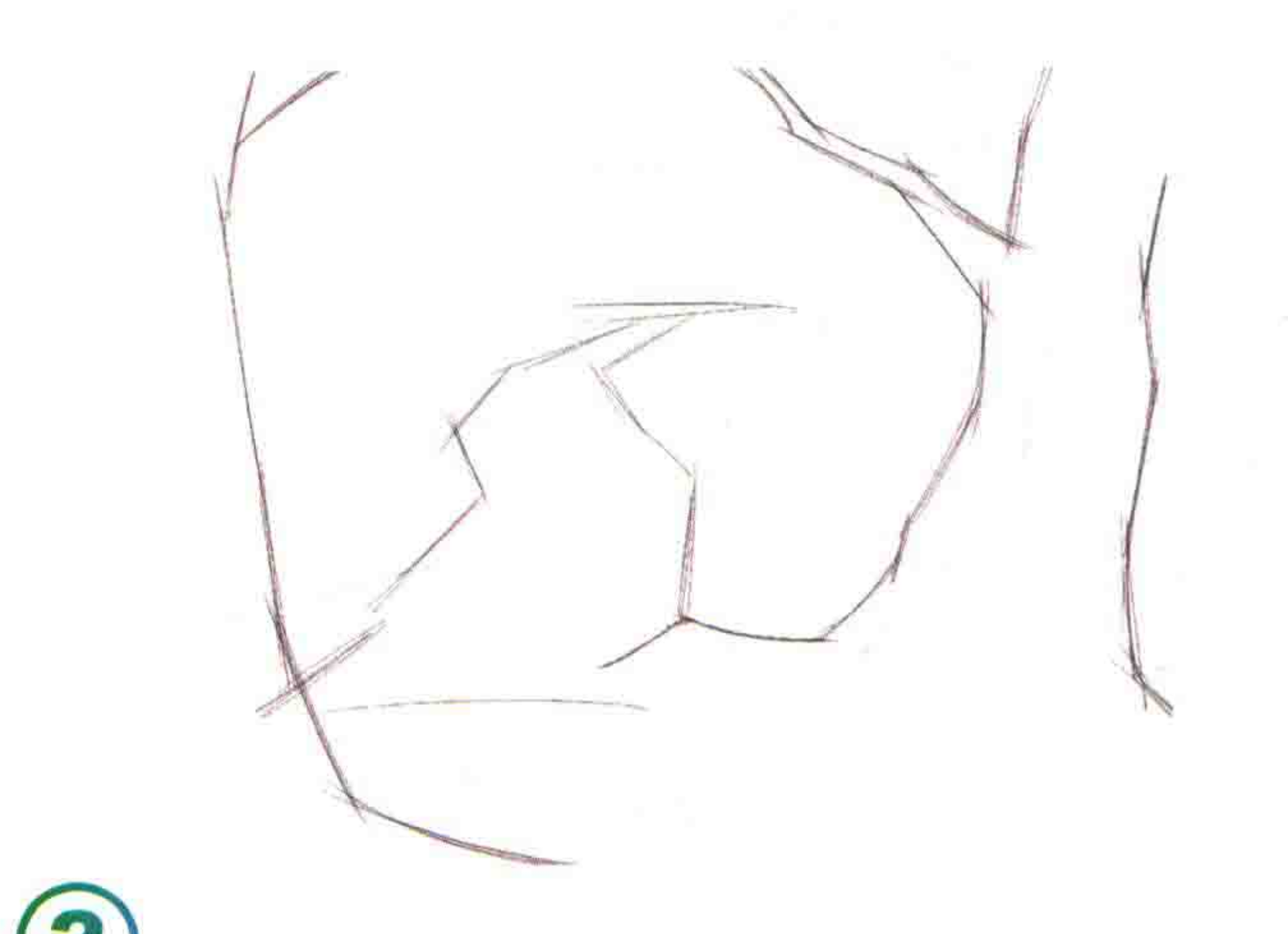
首先，我们要绘制出一个森林场景的草图。在整个绘制过程中，只需要用到SAI的铅笔工具和橡皮工具就可以了。

● 草图的绘制步骤



①

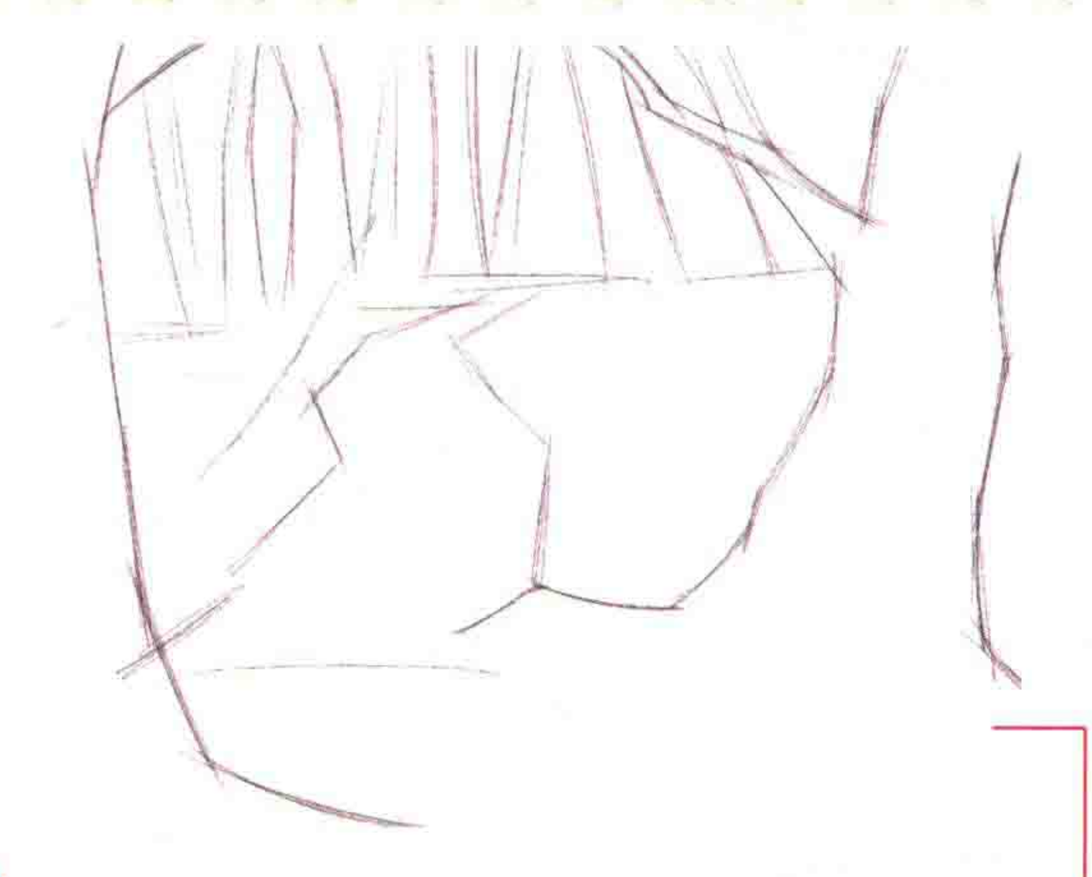
绘制出画面两侧最靠前的两棵树。需要注意的是，两棵树之间也有前后距离。画面左侧的树木更靠前一些，它的树干要比右侧的大一点。通过区分物体的大小来表现出画面中物体之间的空间距离。将两棵树分别绘制在画面的左右两侧，留出画面中间的区域用于绘制后面更多的细节，有利于画面的稳定性。



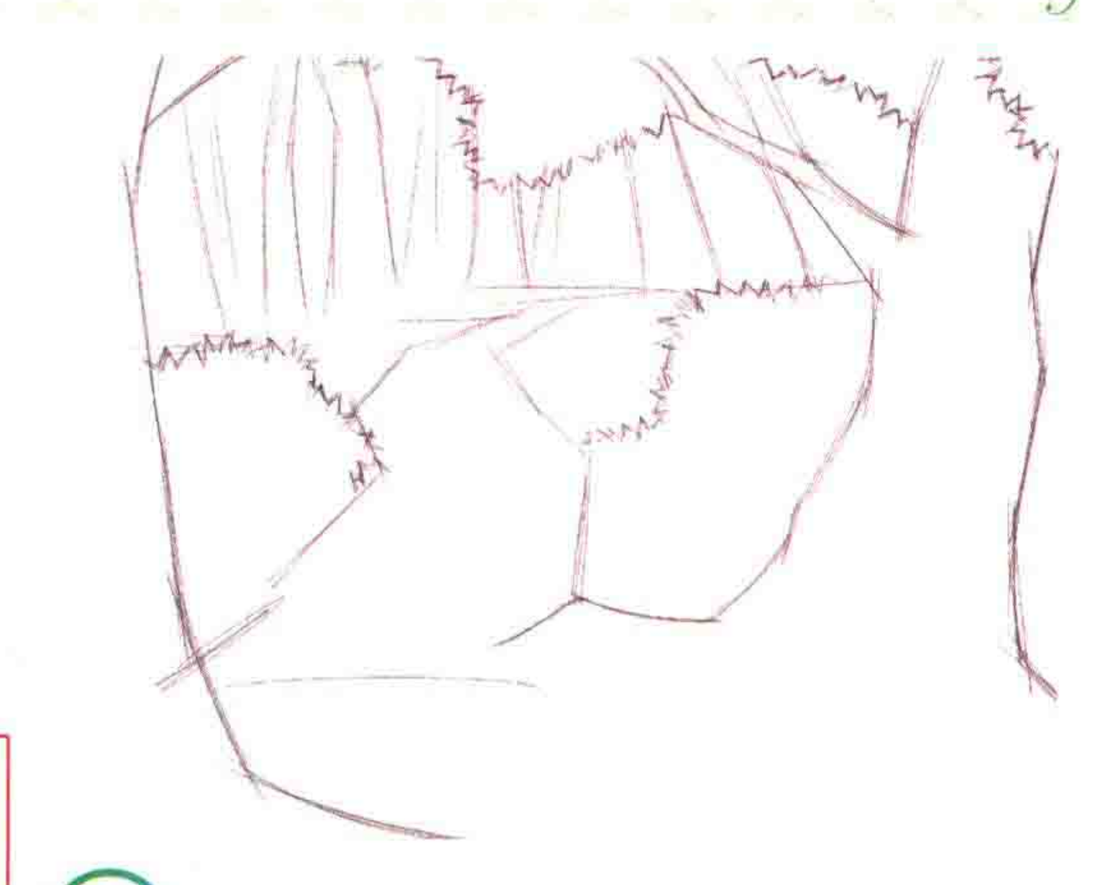
②

绘制出森林中的道路，道路不仅仅让画面更加丰富，同时还可以更加明确画面的纵深关系，更清晰地表现出整个画面的空间前后关系。

绘制道路时，要注意道路随着画面中远近的变化而出现由宽到窄的变化。



绘制出远处树木的枝干，注意远近透视，远处的枝干要画得小一点。



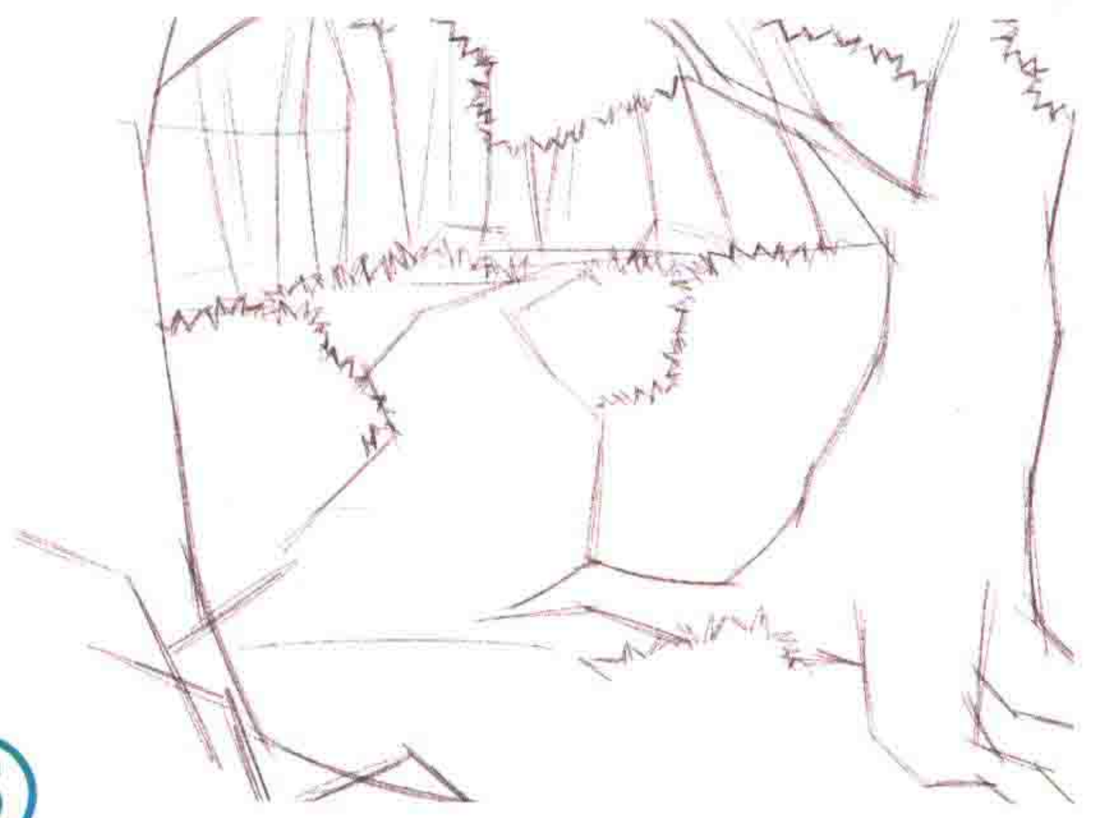
绘制出场景中的树叶和灌木，注意树叶与灌木之间相互遮挡的效果，这样可以让画面更有层次感。

注意

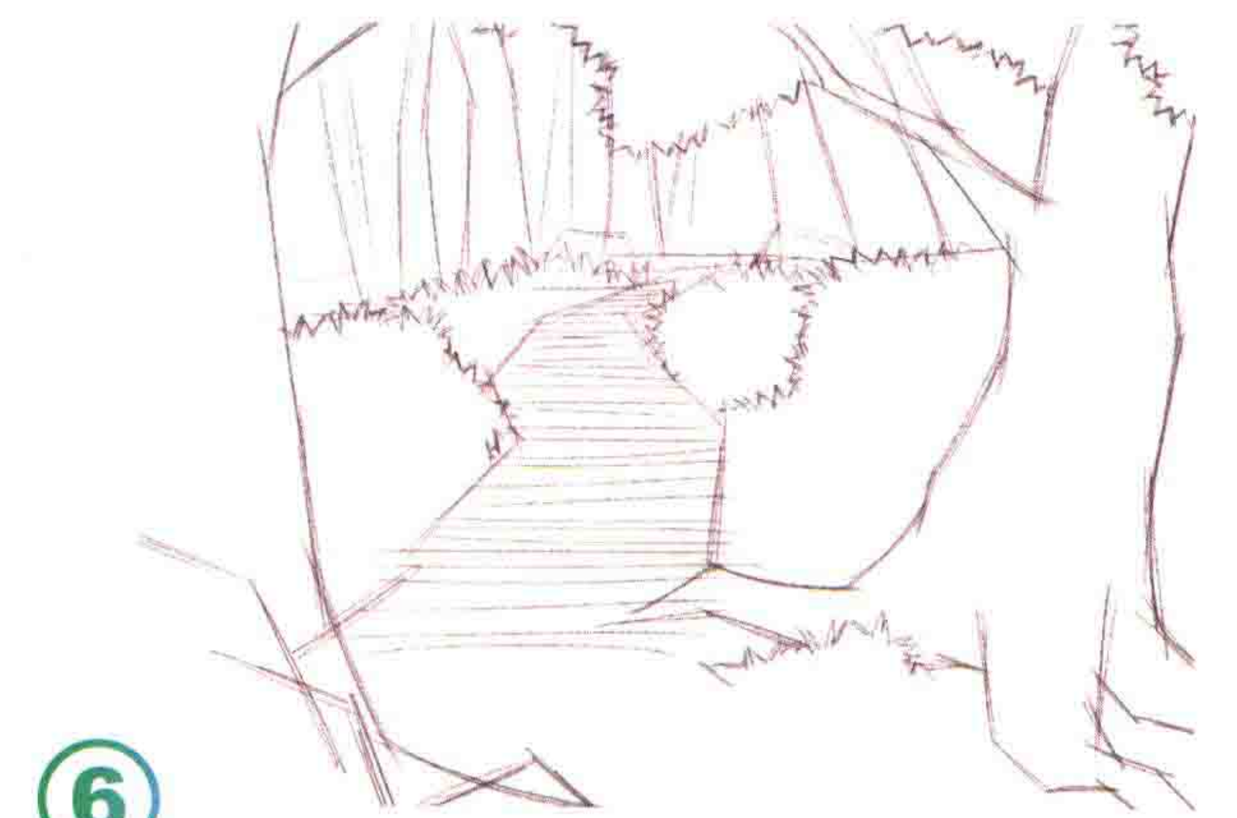
绘制远处树干时，要将树干之间的位置安排得错落有致，这样才会让画面显得更自然、更漂亮。

不要因为远处的树木较多就画得过于紧密，这样不仅没有体现出森林的气氛，反而失去了远近对比。从而失去了画面空间纵深的感觉，还因线条过于繁杂，加大了后期勾线的难度。

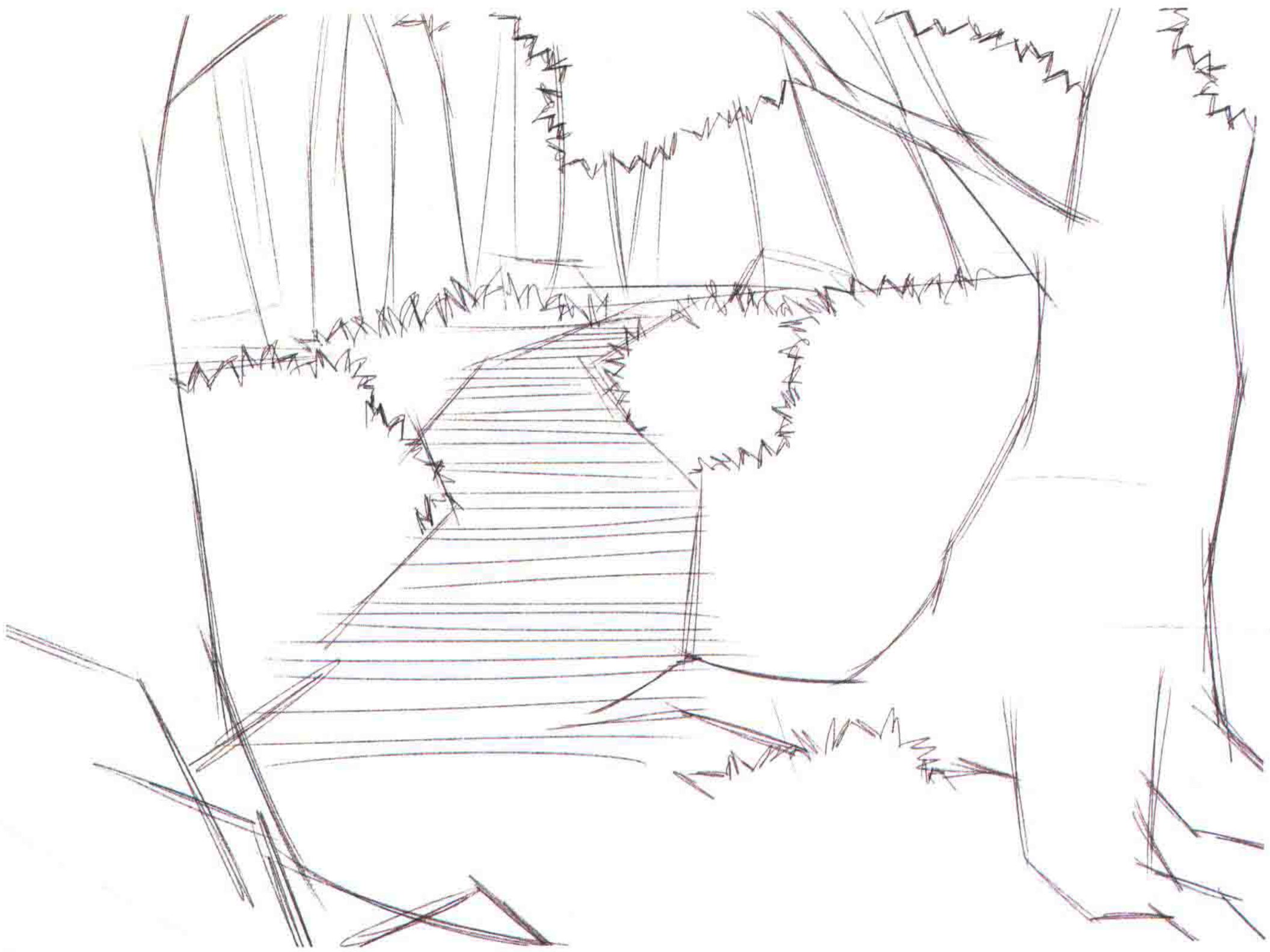
同时需要注意的是，在绘制远处树干景物时，不是所有的树干都需要绘制出其轮廓线条。一些相对较近的树干可以绘制出轮廓线条，而一些相对更远的树干，因为距离太远，从视觉上来看相当模糊，为了体现其模糊感，就不需要专门绘制轮廓线。等到上色的时候，直接用色调较灰的色彩，绘制出其大形就可以了。



绘制出树根、岩石、灌木等细节。

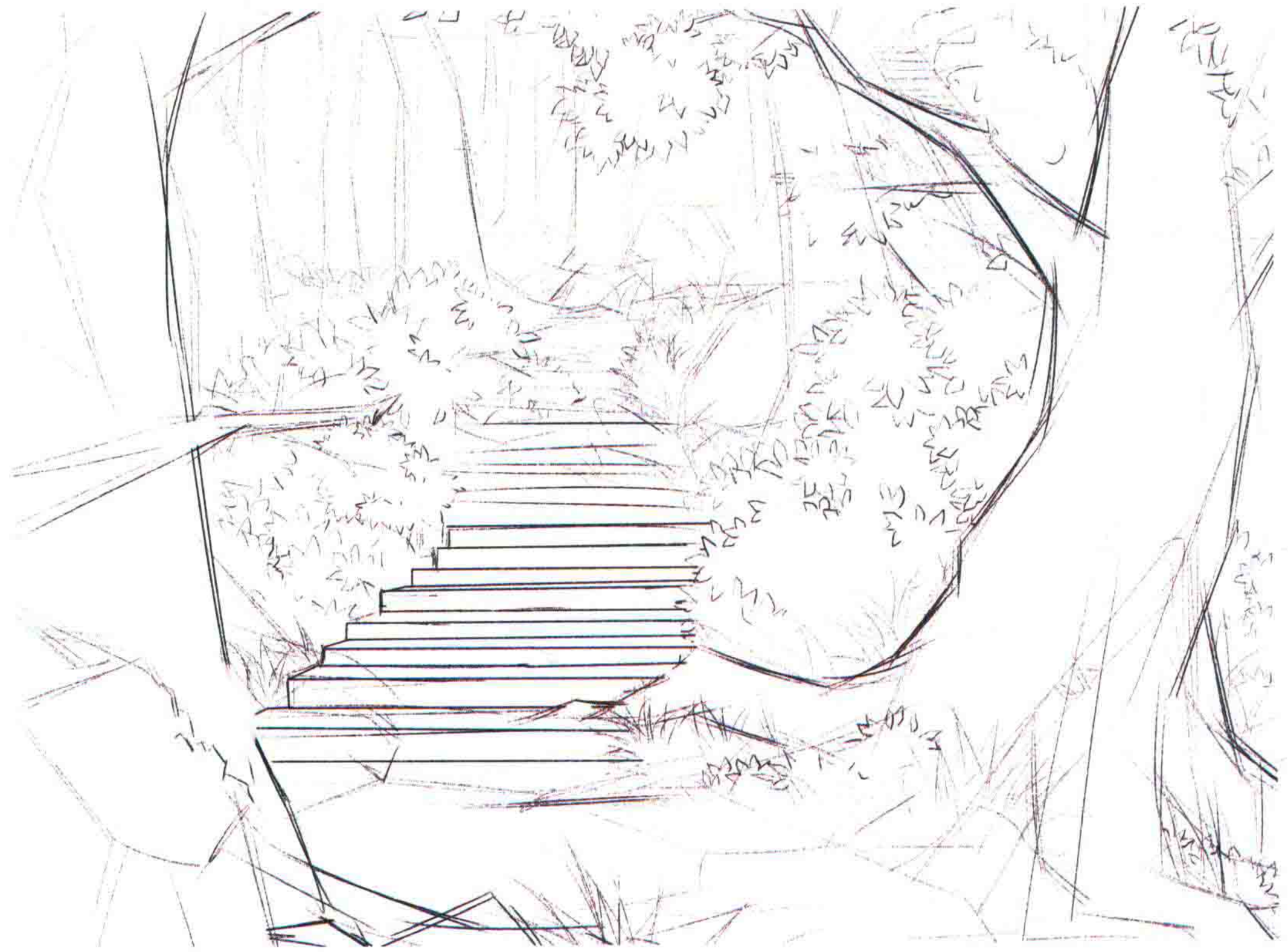


绘制出森林中的林间小道。



⑦

先将各大大小小景物的位置摆放好，完成构图，别急于刻画细节。



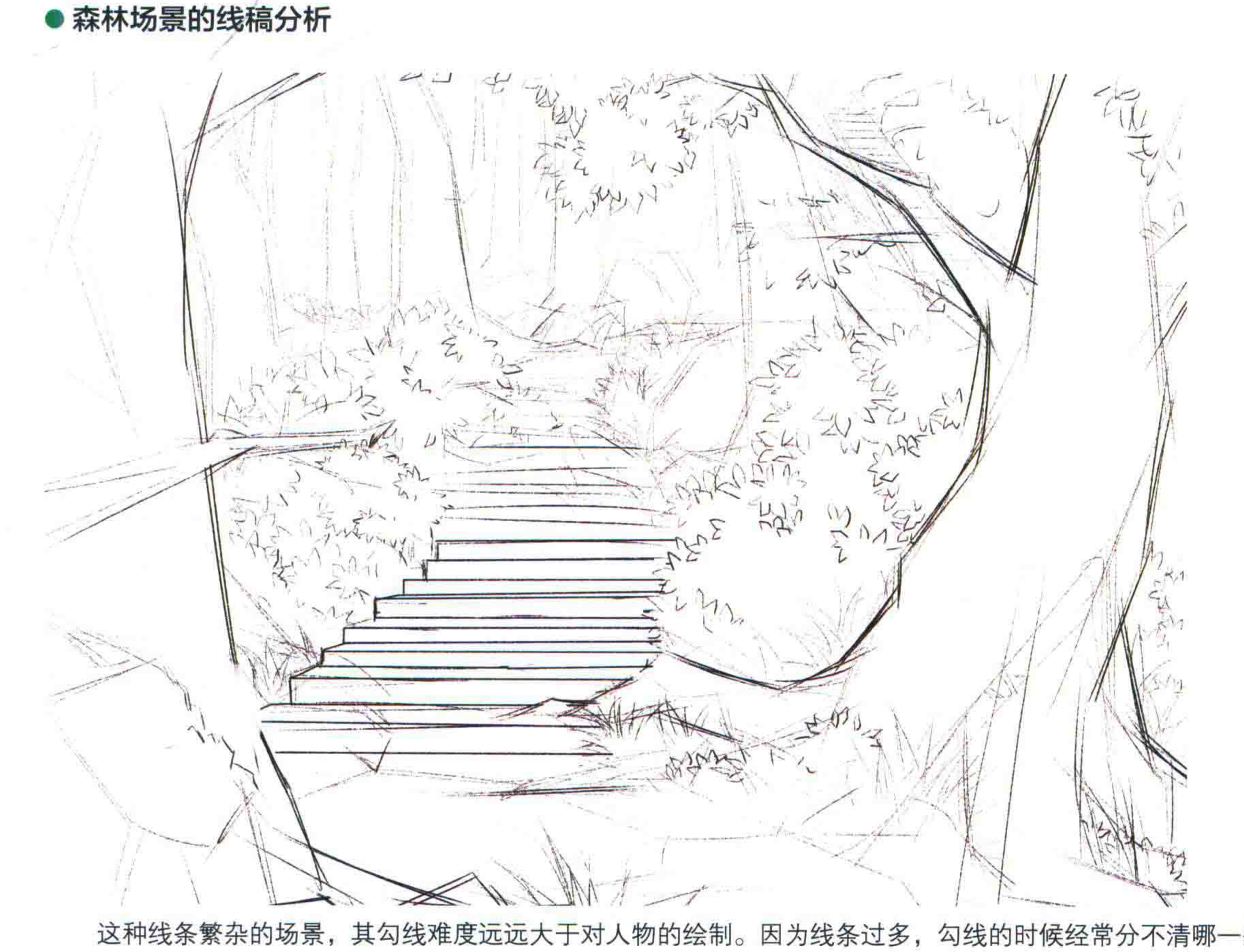
⑧

根据之前构图中景物的位置，将一些细节，如树叶、地面的纹理等绘制出来，草图就完成了。

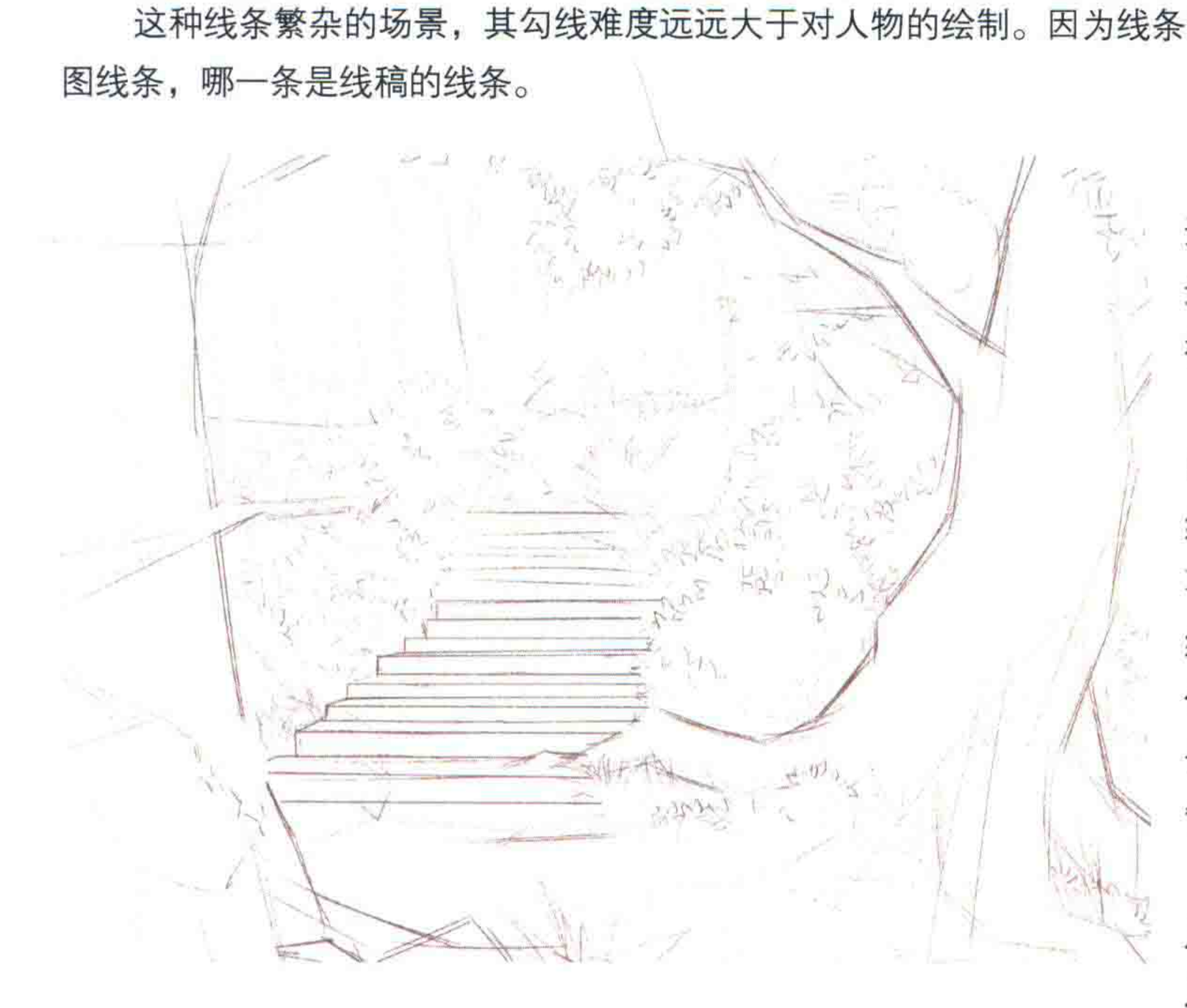
5.1.3 森林场景的线稿

绘制完草图后，我们开始进行勾线的工作，也就是绘制线稿。森林场景中因为植被繁多，绘制线条的工作会比较复杂。若能有效地利用SAI的绘图功能，将会大大降低绘制的难度。

● 森林场景的线稿分析



这种线条繁杂的场景，其勾线难度远远大于对人物的绘制。因为线条过多，勾线的时候经常分不清哪一条是草图线条，哪一条是线稿的线条。

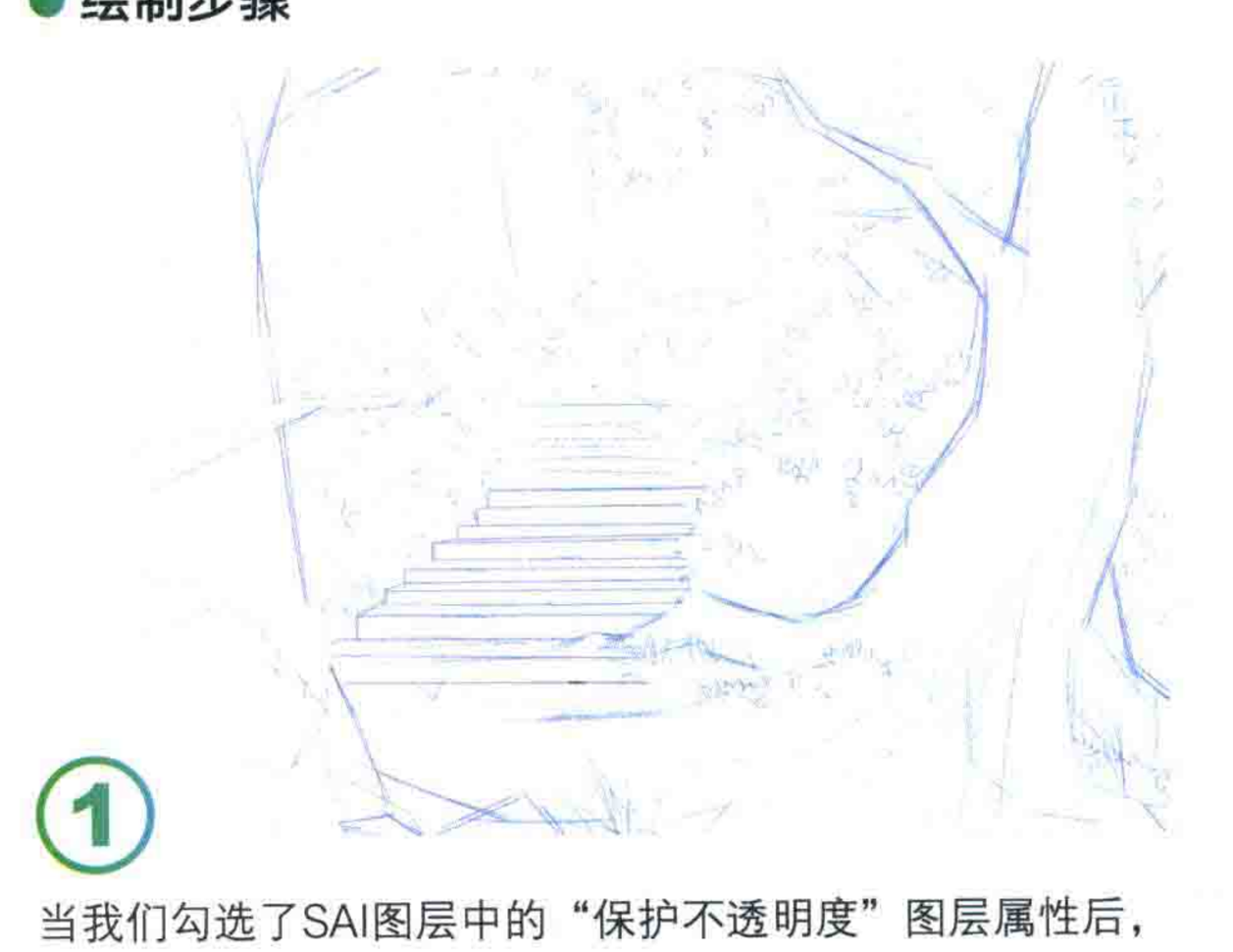


在之前绘制人物的过程中，我们可以通过降低草稿图层的透明度，来方便我们进行勾线，但是场景的勾线，就没那么轻松了。

如左图所示，当我们降低了草图图层的透明度时，线条的颜色随之变浅，一些线条变得模糊不清，甚至有些线条已经看不见了。不仅如此，由于线稿将要绘制的线条是黑色的，草图的线条也是黑色。即便降低了透明度，但在线条如此繁杂的场景画面中，依然不方便我们进行线稿的绘制。

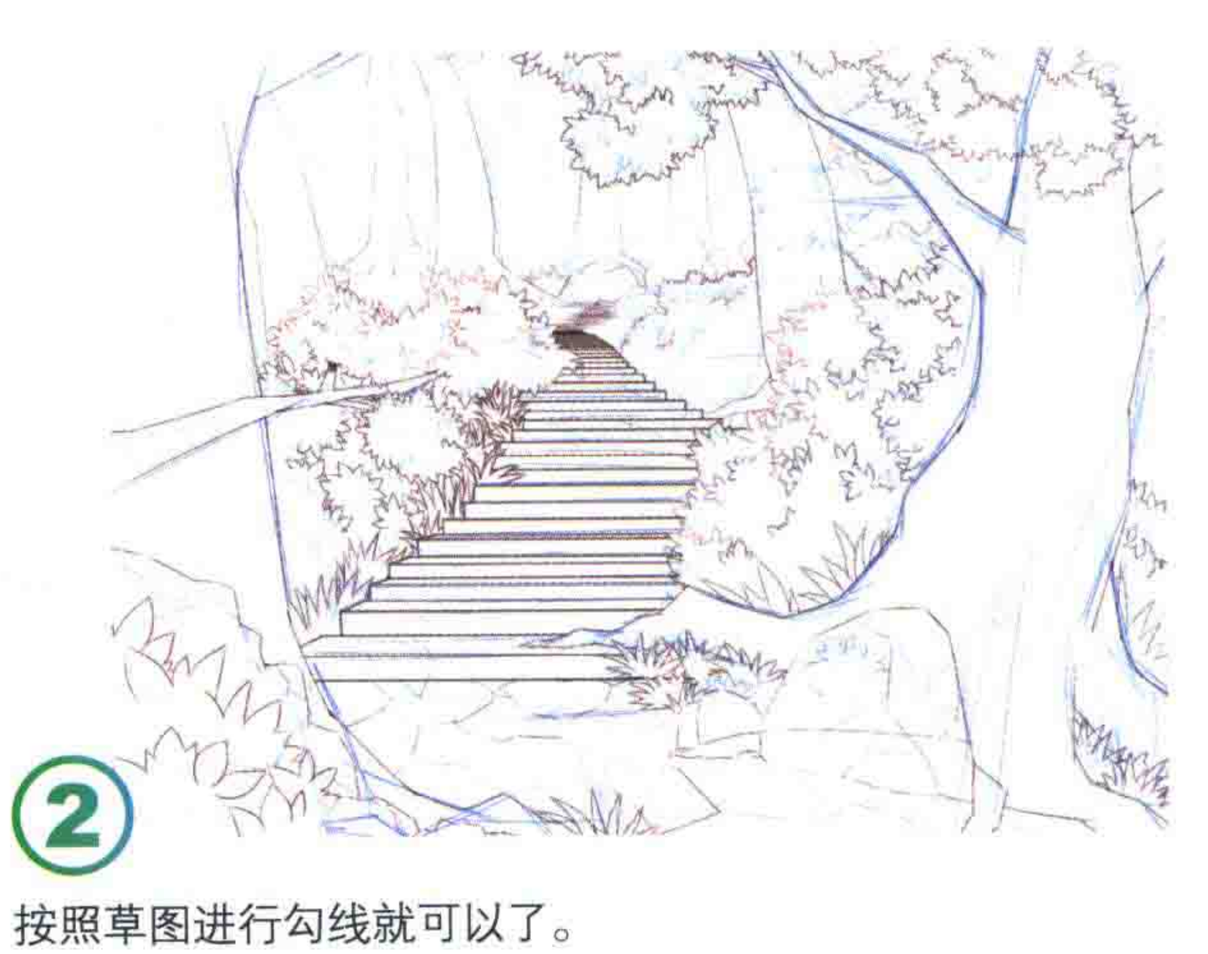
遇到这种情况，我们可以通过勾选图层属性中的“保护不透明度”，来改变图层线条的颜色，从而更加利于勾线。

绘制步骤



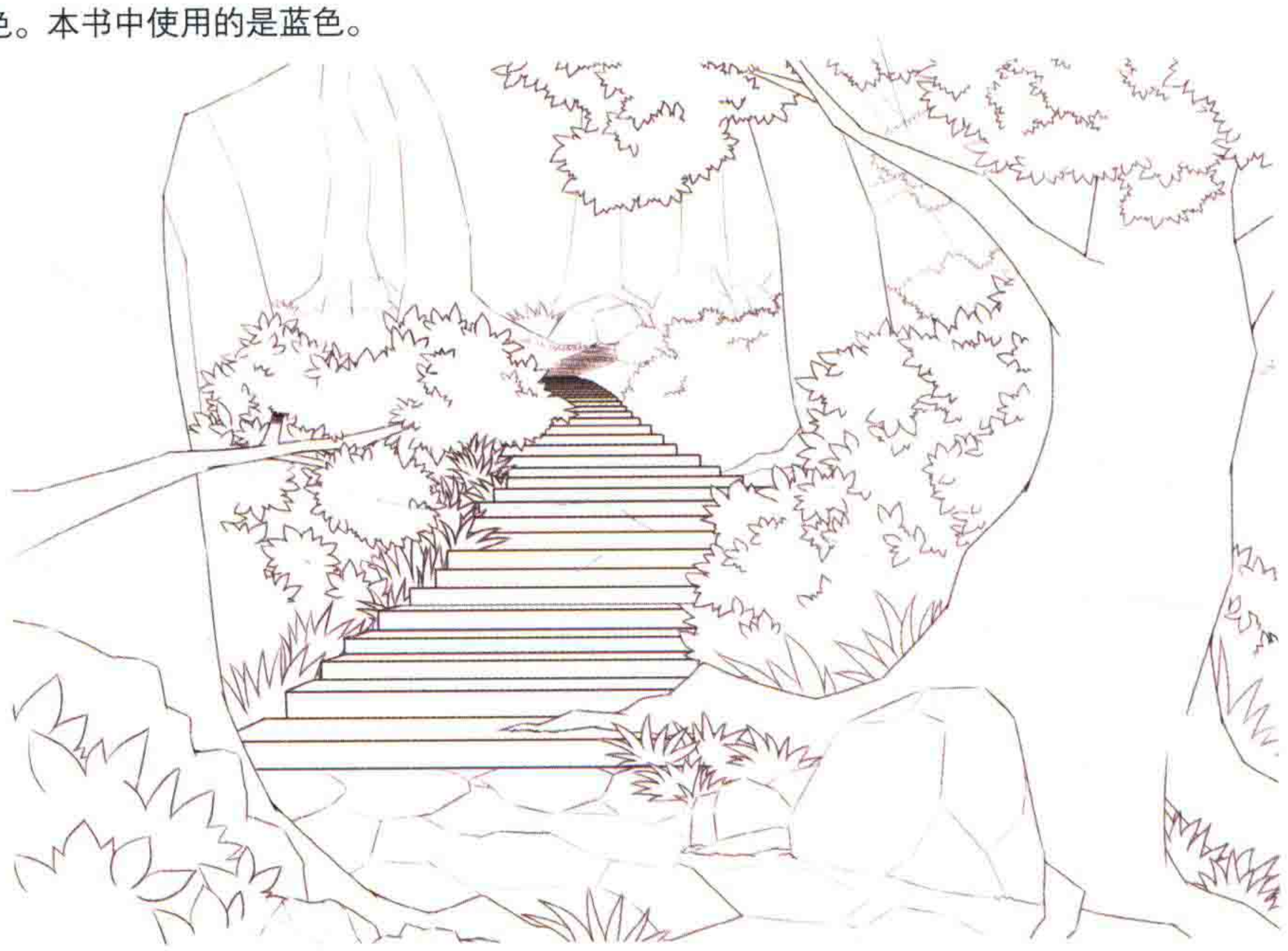
1

当我们勾选了SAI图层中的“保护不透明度”图层属性后，就可以轻松将草稿图层中的线条修改成色彩更浅、更利于我们绘制线稿的颜色。本书中使用的是蓝色。



2

按照草图进行勾线就可以了。



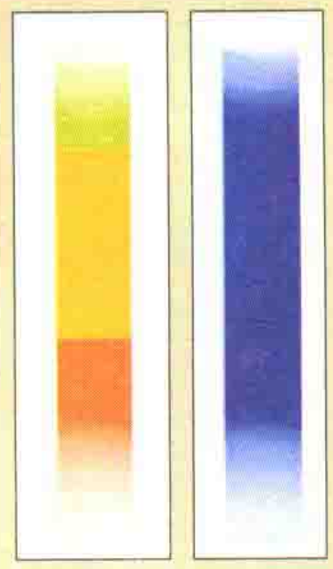
3

勾勒好线稿之后，可以选择隐藏草图图层。这样，画面中就只留下了干净整洁的线稿图层了。

有人会问，既然浅色的线条更利于线稿的绘制，为什么我们一开始不用浅色的线条进行草图的绘制呢?

因为黑色的线条视觉效果更加清晰，在绘制画面的时候黑色的线条有利于我们对画面的观察，让我们能准确地把握画面的细节。浅色的线条相对来说不利于我们对画面的把握和观察。

Tips



勾选图层属性中的“保护不透明度”选项后，就可以对该图层所绘制区域的颜色进行再次绘制。

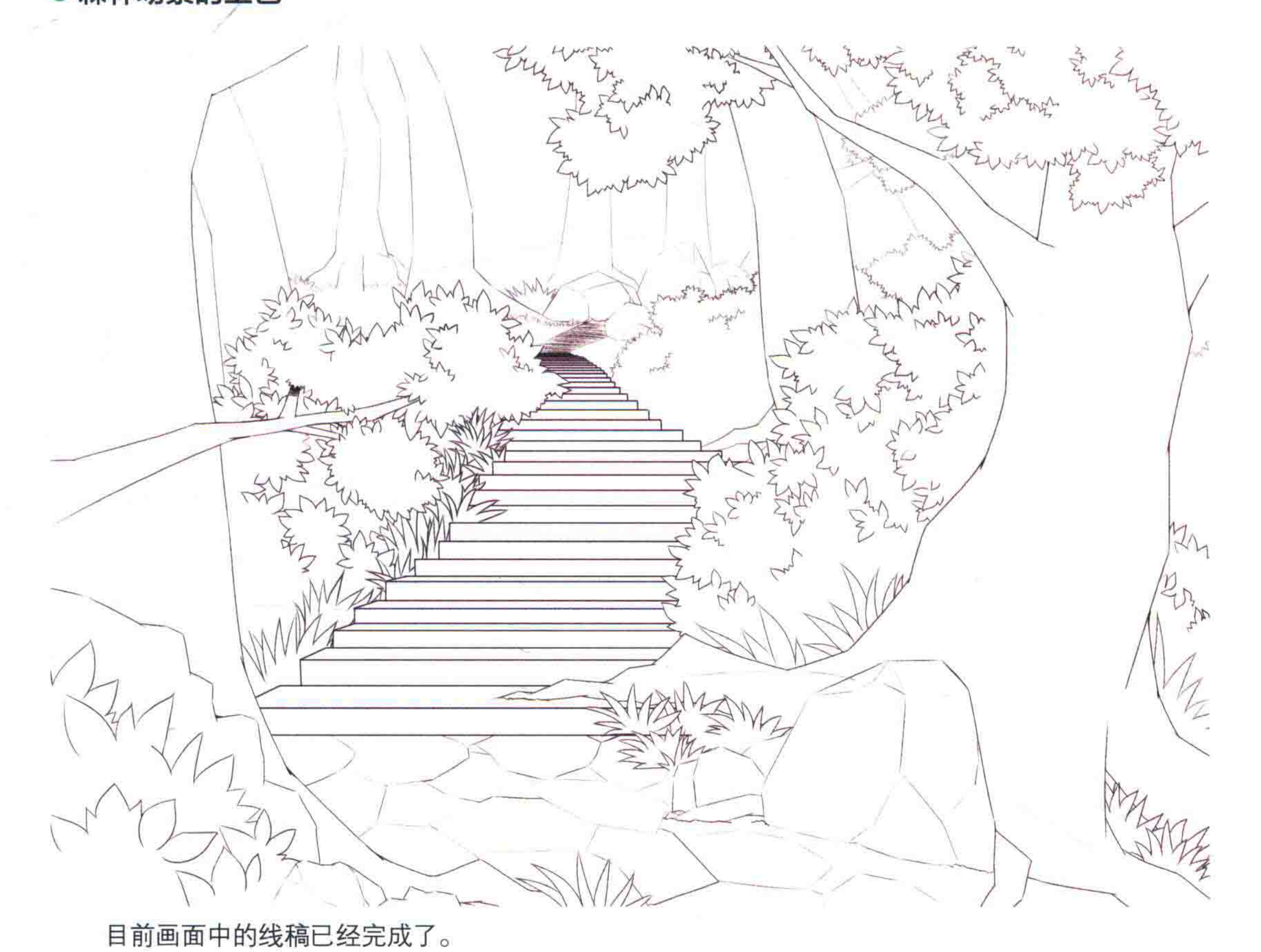
在漫画绘制中经常会在最后刻画细节时，对轮廓线条颜色进行绘制。

要注意的是，勾选“保护不透明度”后，我们再进行绘制时，它并不会影响到原图中线条的清晰层度。之前清晰的地方，变色后依然清晰，之前模糊的地方，变色后，依然模糊，但是勾选这个选项，并不会保护到原图层中线条的色调。当我们进行变色绘制时，不管之前的线条是什么颜色，它都会统一变成笔刷当前的颜色。

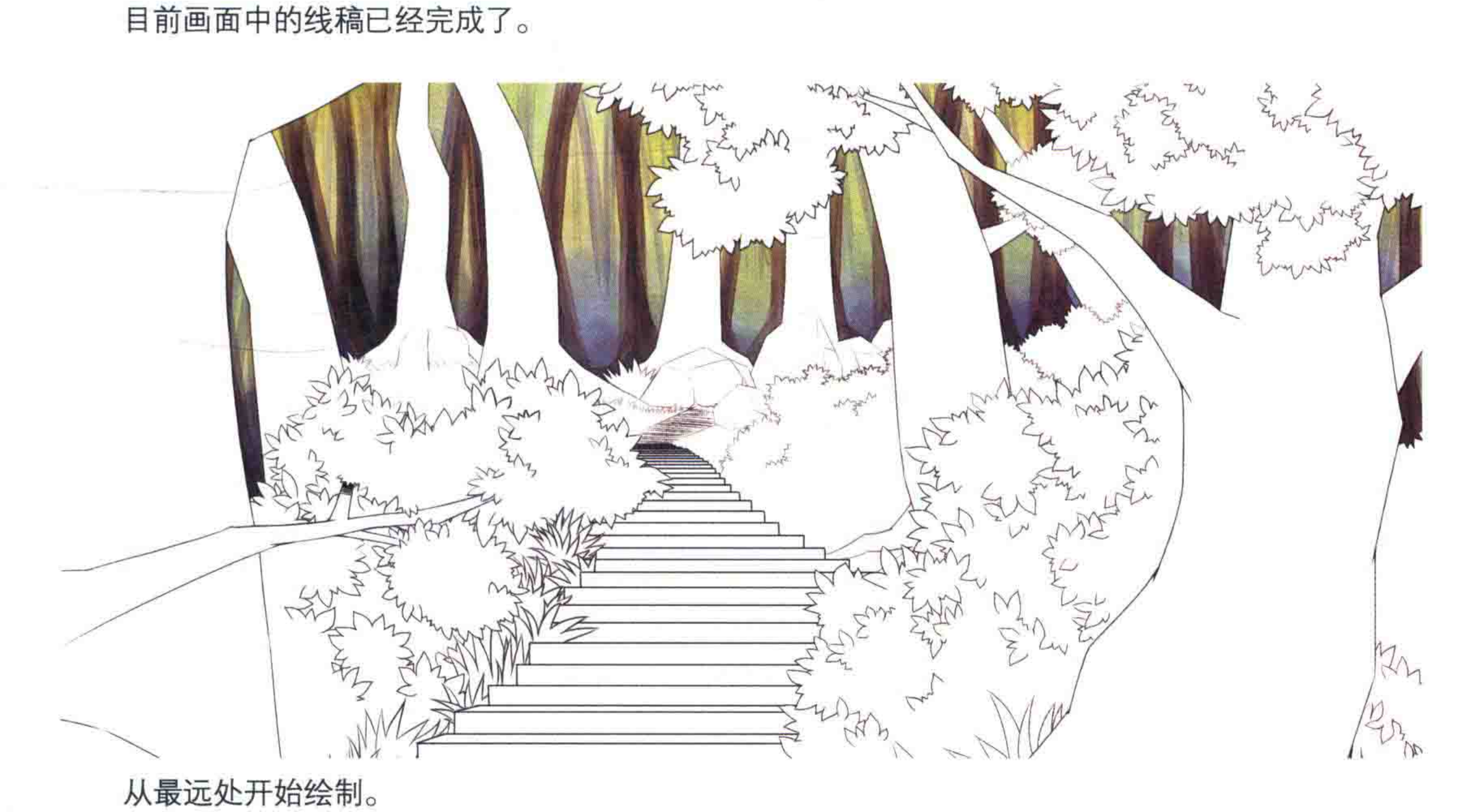
5.1.4 森林场景的上色步骤

完成草稿和线稿的绘制后，开始对色彩进行绘制。绘制森林场景时，千万不要觉得树叶就一定要绘制成绿色，树干就绘制成褐色或者棕色。具体绘制成什么颜色，要根据画面中的需要进行绘制。

● 森林场景的上色



目前画面中的线稿已经完成了。



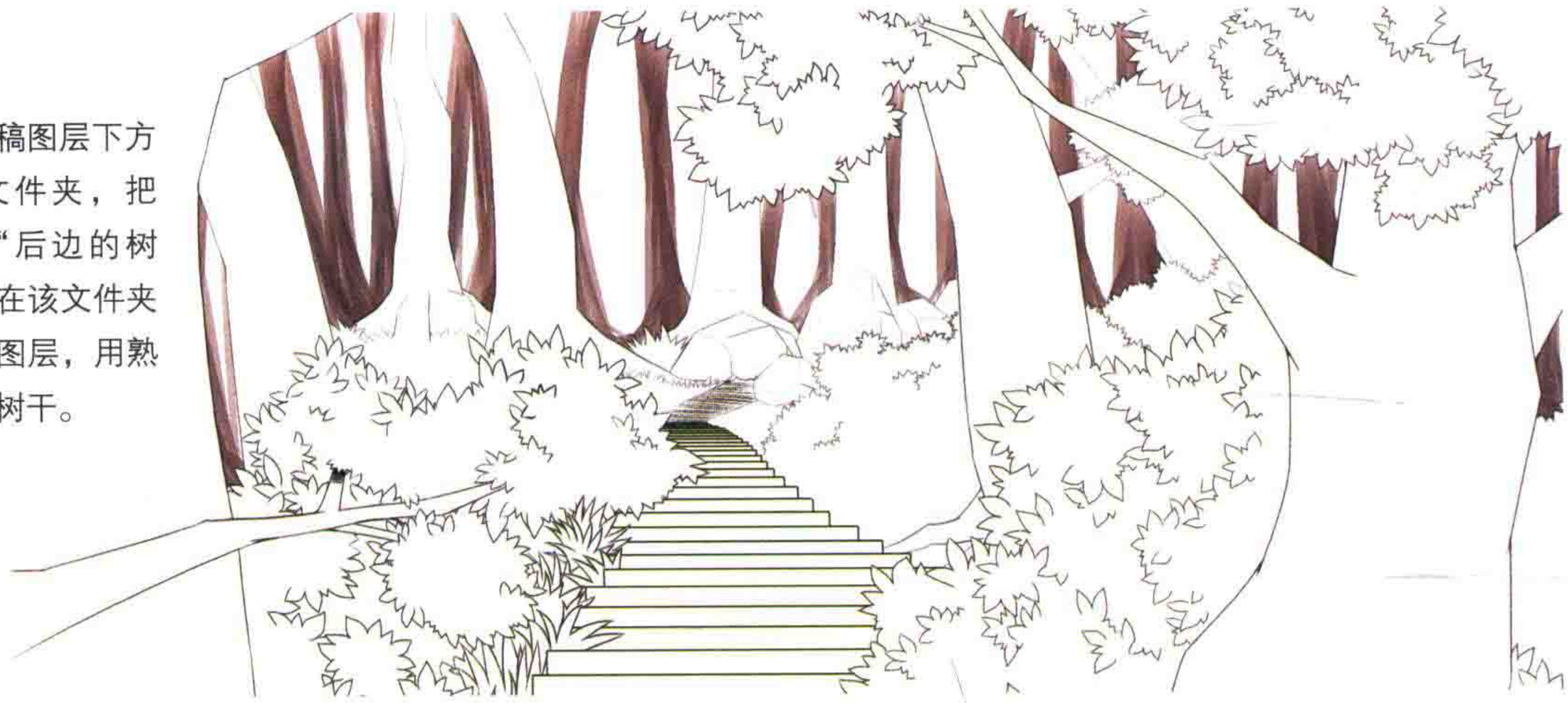
从最远处开始绘制。

● 上色阶段1

绘制步骤

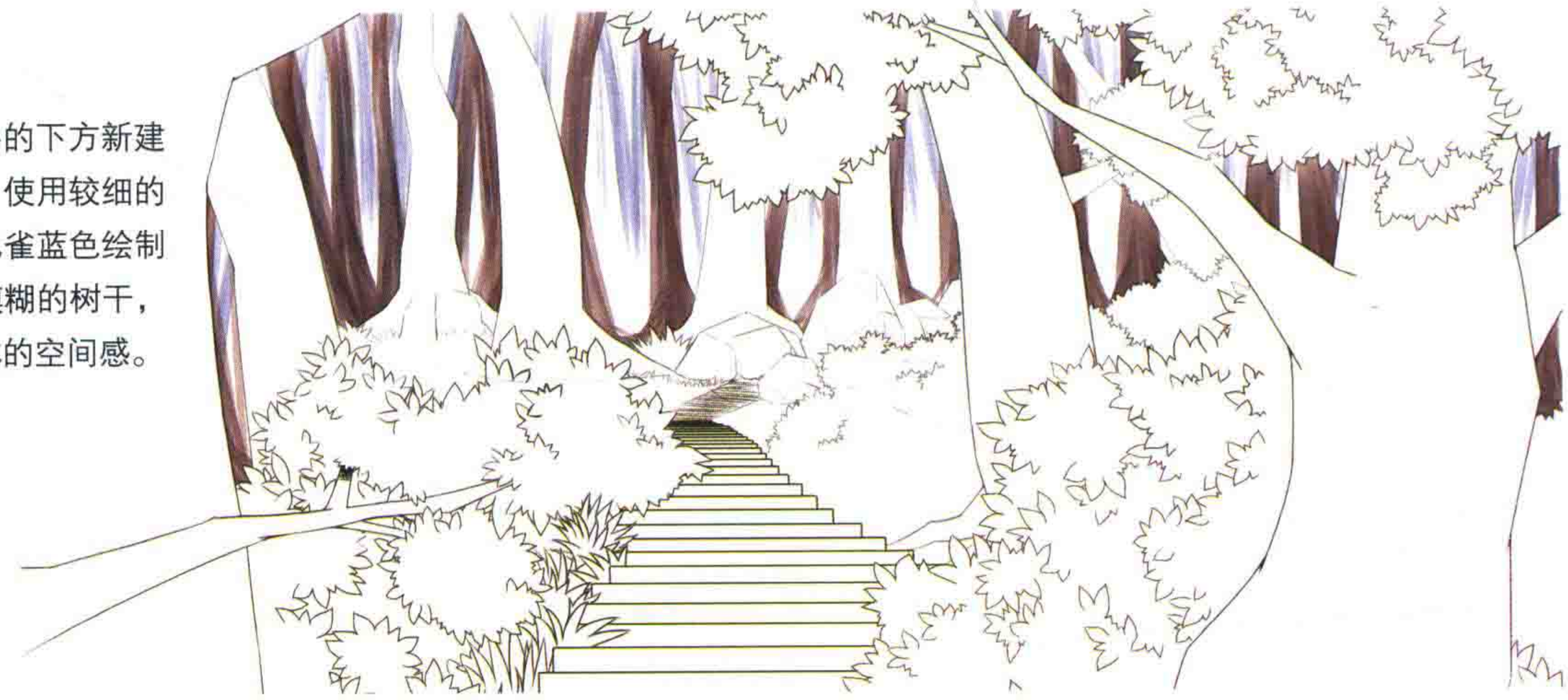
1

首先，在线稿图层下方新建一个文件夹，把它命名为“后边的树林”，然后在该文件夹下新建一个图层，用熟褐色绘制出树干。



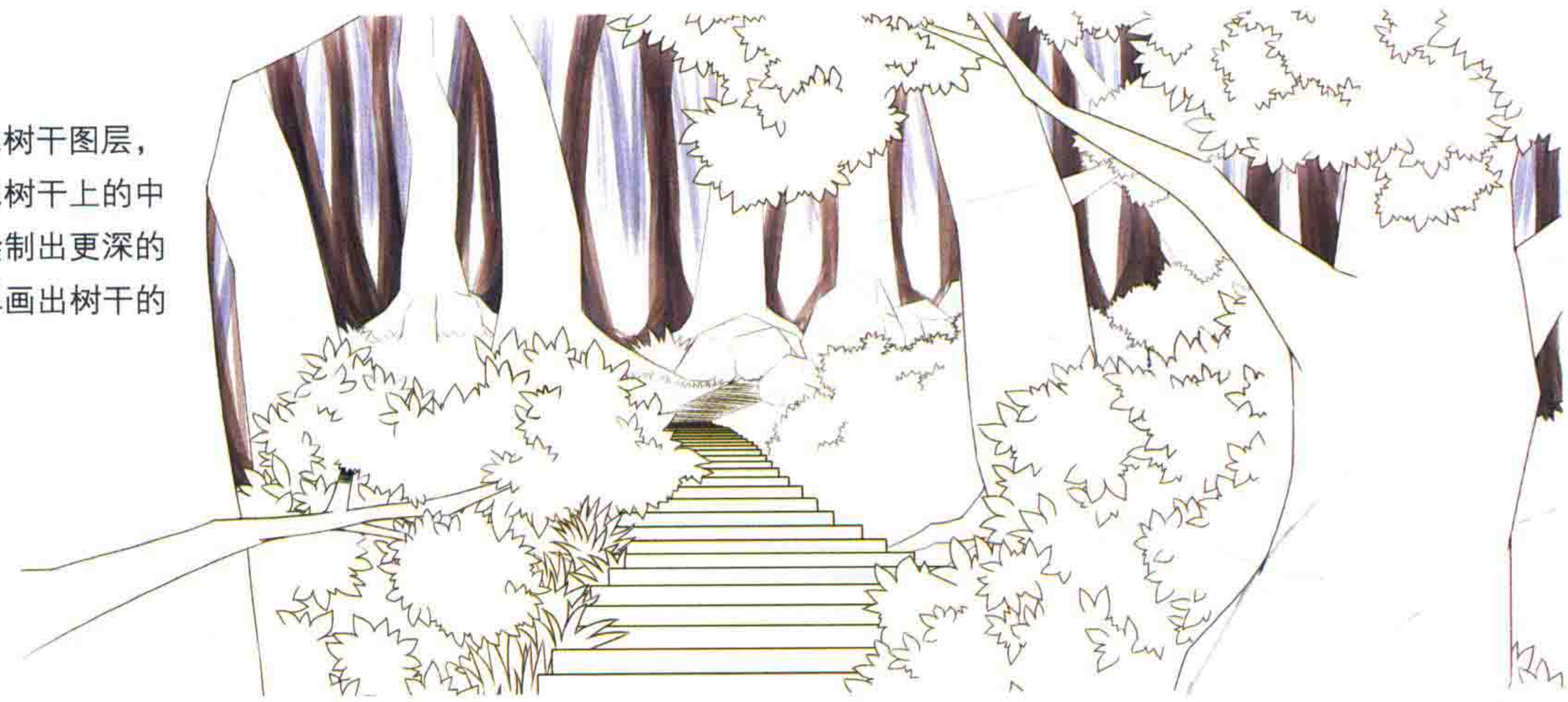
2

在之前图层的下方新建一个图层，使用较细的笔刷，用孔雀蓝色绘制出更远更模糊的树干，表现出森林的空间感。



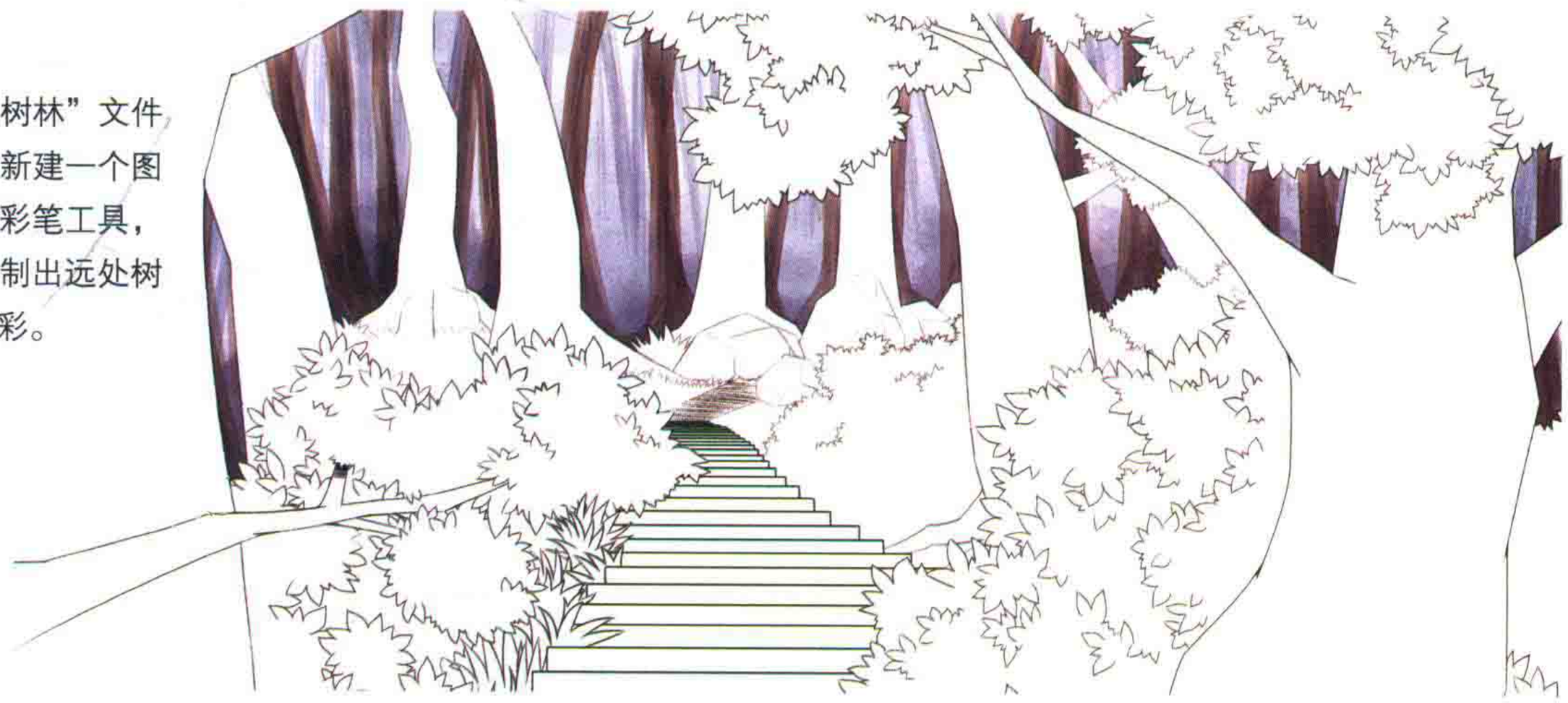
3

回到熟褐色树干图层，在每根褐色树干上的中间部分，绘制出更深的颜色，简单画出树干的明暗关系。



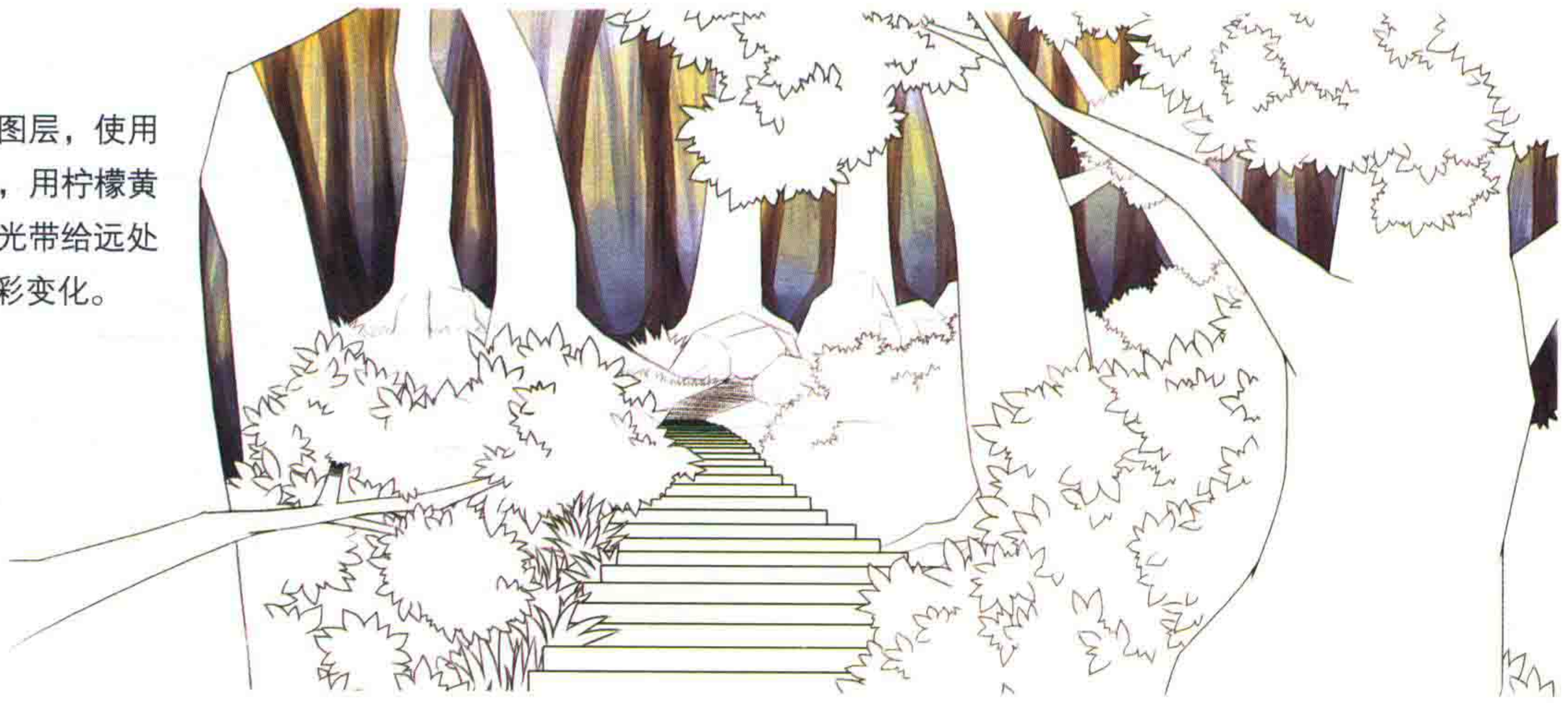
4

在“后边的树林”文件夹中最下方新建一个图层。使用水彩笔工具，用钴蓝色绘制出远处树林模糊的色彩。



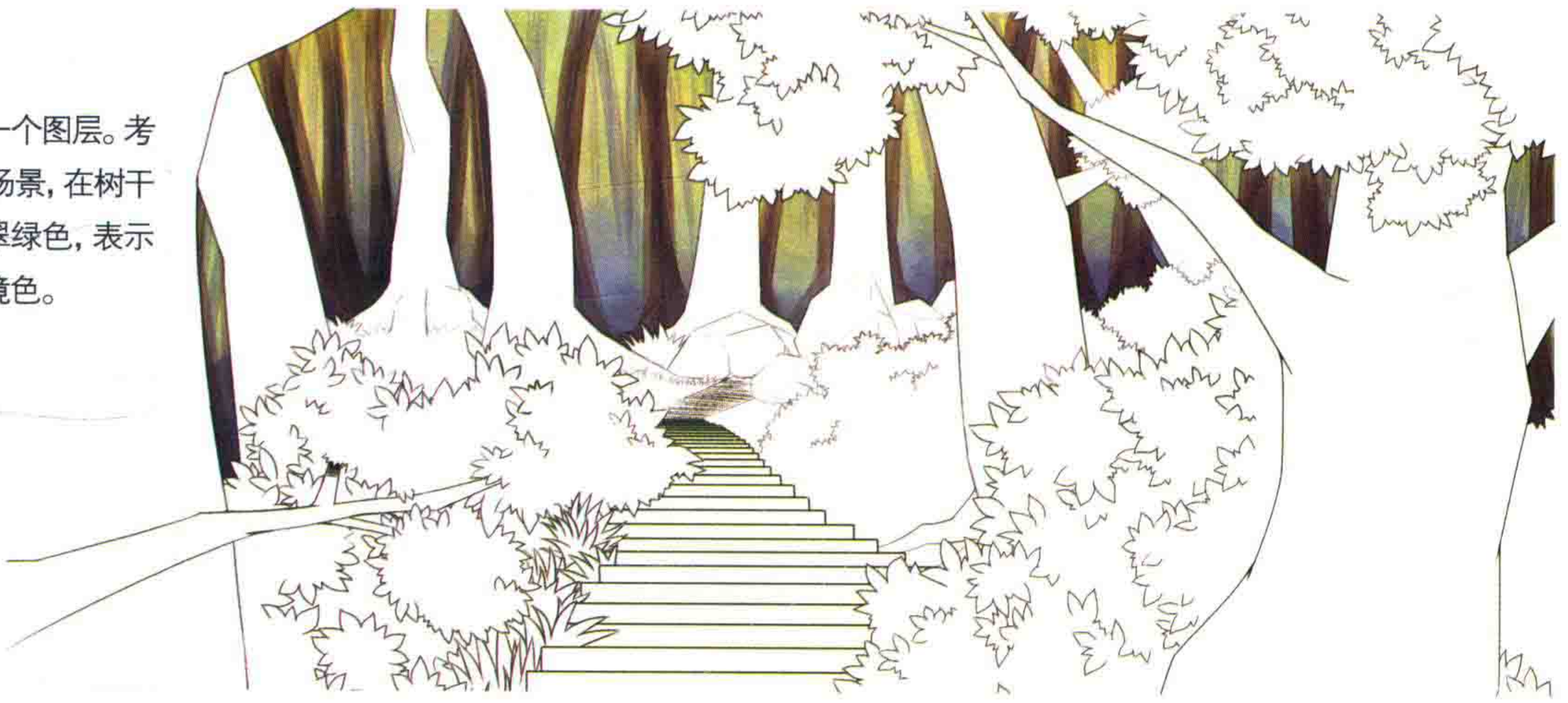
5

再新建一个图层，使用水彩笔工具，用柠檬黄色绘制出阳光带给远处树林中的色彩变化。



6

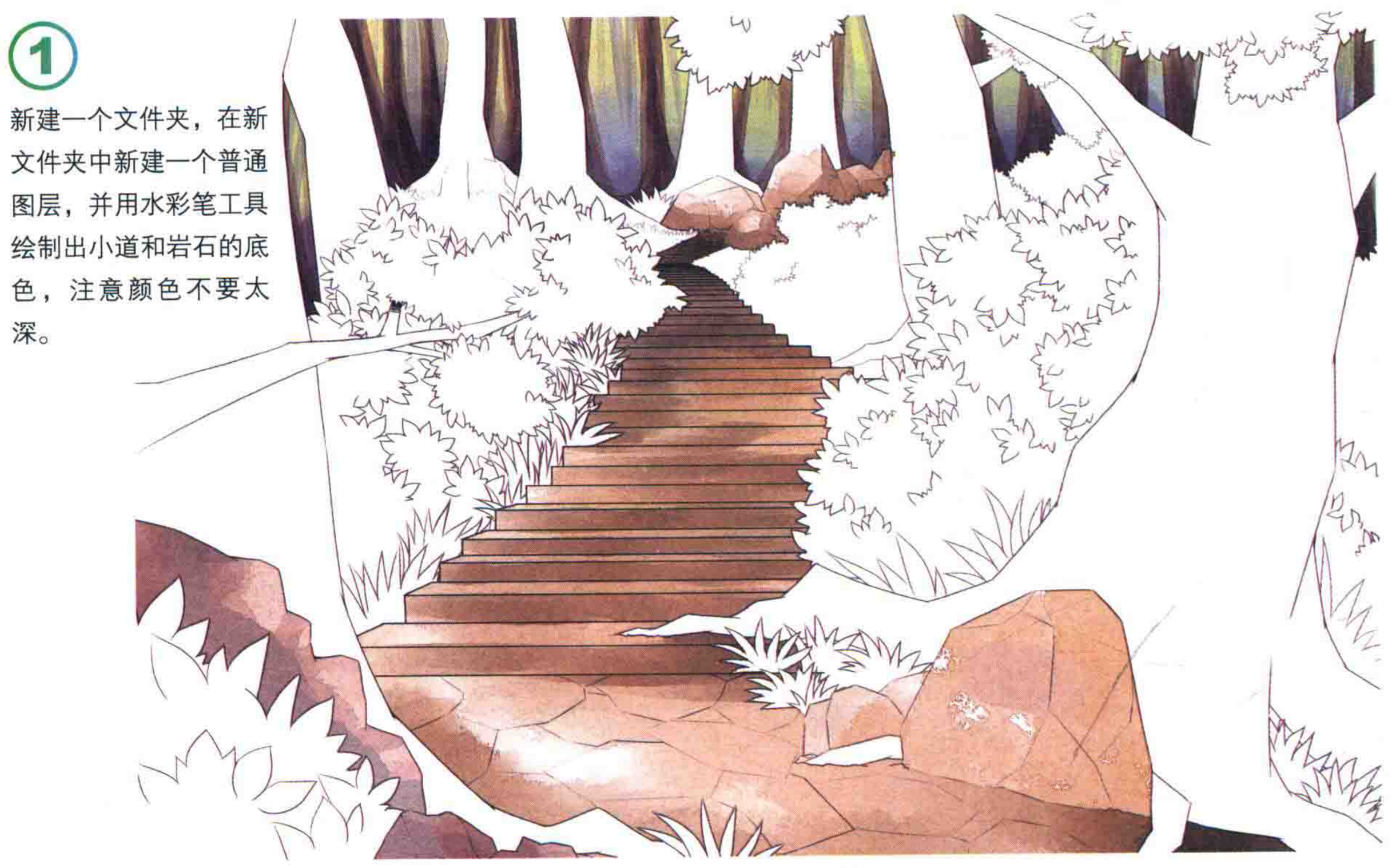
最后再新建一个图层。考虑到是森林场景，在树干之间绘制出翠绿色，表示场景中的环境色。



上色阶段2

绘制好后边的树林后，再绘制场景中的小道和岩石的色彩。

绘制步骤

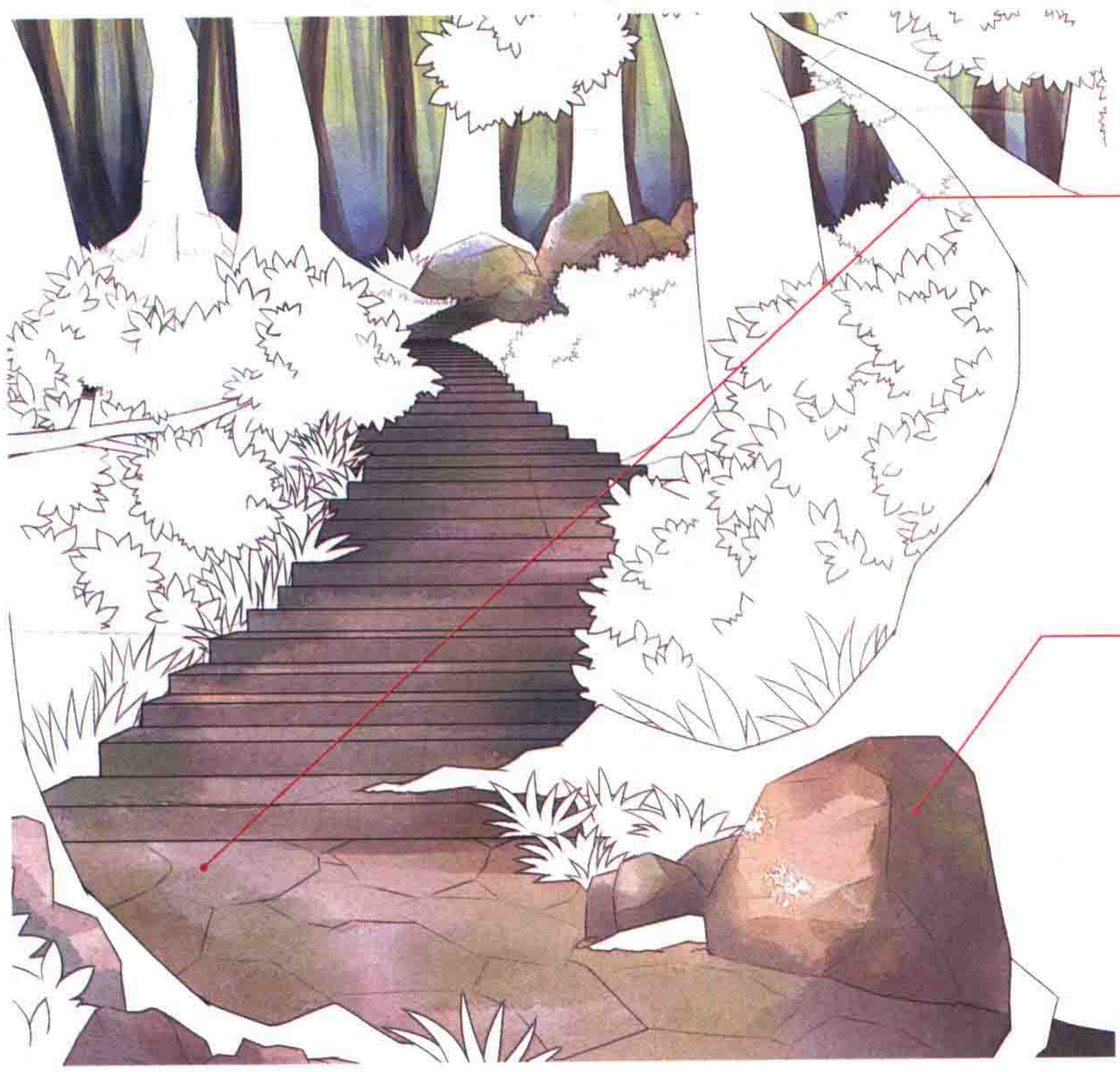


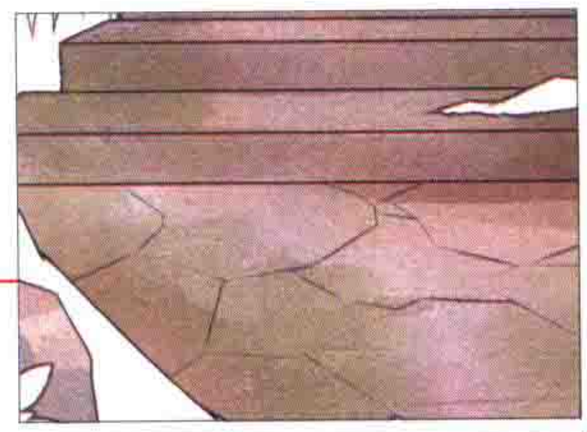
1

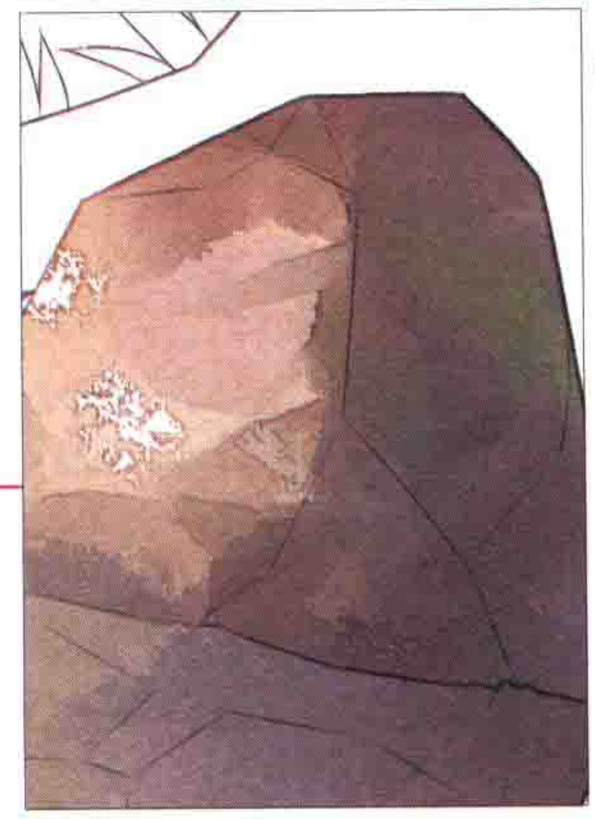
新建一个文件夹，在新文件夹中新建一个普通图层，并用水彩笔工具绘制出小道和岩石的底色，注意颜色不要太深。

②

在底色图层的基础上新建一个图层，使用深蓝色等冷色调颜色，绘制出小道和岩石的色彩变化。注意在自然环境中，岩石或者是用岩石砌成的道路的颜色一般和土壤不是同一个颜色。也就是说，尽量不要把岩石绘制成土黄色或者褐色。







岩石上的青苔和杂草微不足道，如果视觉距离上不是特别近，只需要这样简单地表现其色彩变化就可以了。

③

再新建一个图层，使用水彩笔工具，选择草绿色，绘制出岩石和小道表面的青苔和小杂草。这是场景中的一个细节表现。从远处看小杂草和青苔并不是那么清晰，几乎和主体物融为一体，但这也增添了主体物的色彩变化，让色彩显得更丰富了。

● 上色阶段3

远处的树林和林间小道都绘制好之后，就要开始绘制整个画面中的主体景物了。接下来，还是按照由远到近的顺序进行绘制。这样的绘制顺序有利于我们进行图层之间的覆盖，从而更自然更好地绘制出景物之间的遮挡关系。

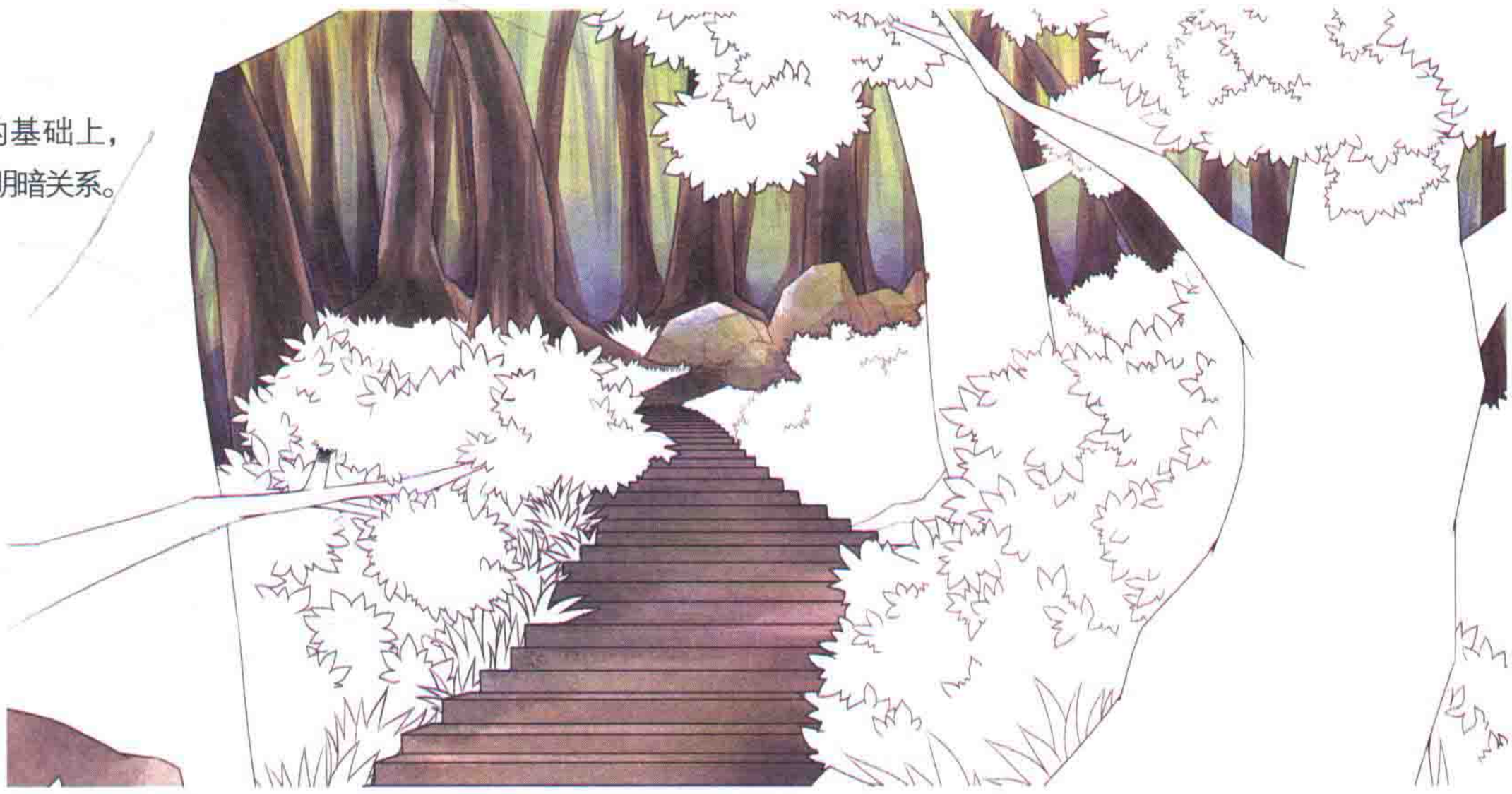
绘制步骤

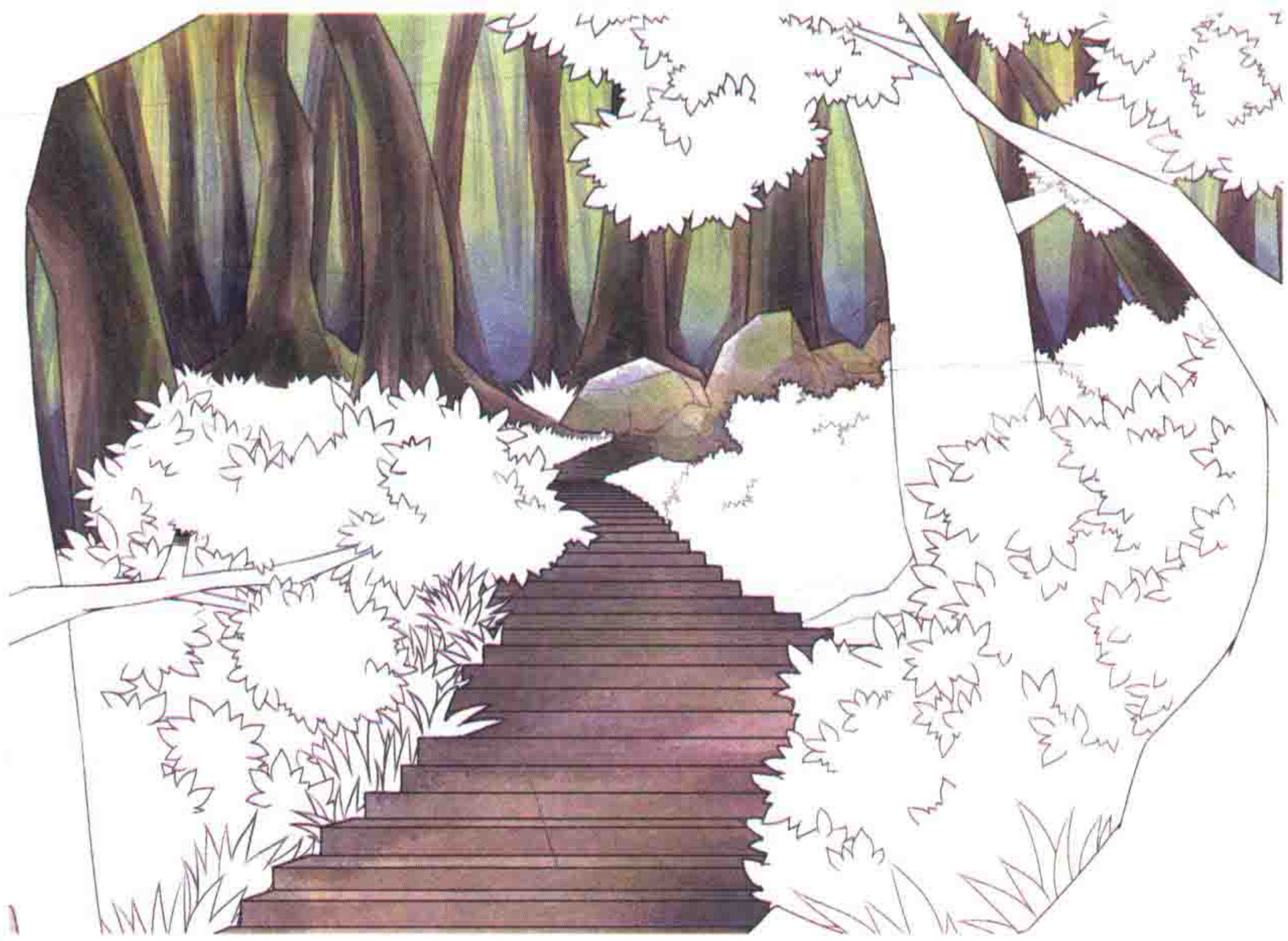
1

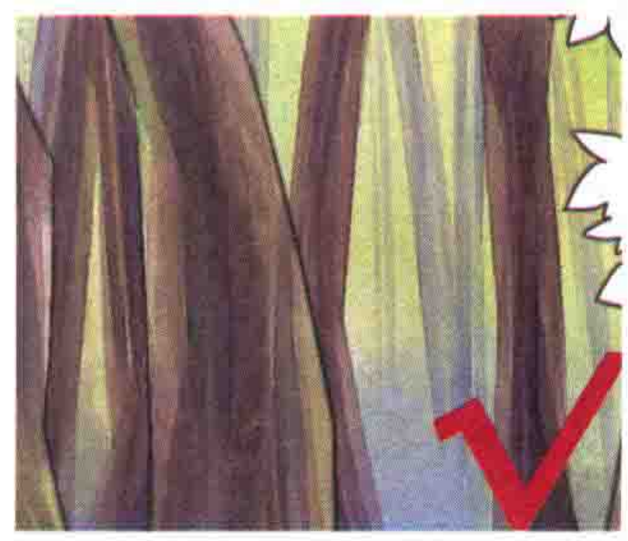
注意每一个阶段都需要新建一个文件夹。在新建文件夹之下新建图层，使用水彩笔绘制出小道上方树干的底色。这里有一个小细节需要注意，在绘制这些树木的底色时，不需要把颜色上得很均匀，适当留白会让效果更好。

②

在之前底色的基础上，绘制出树干的明暗关系。







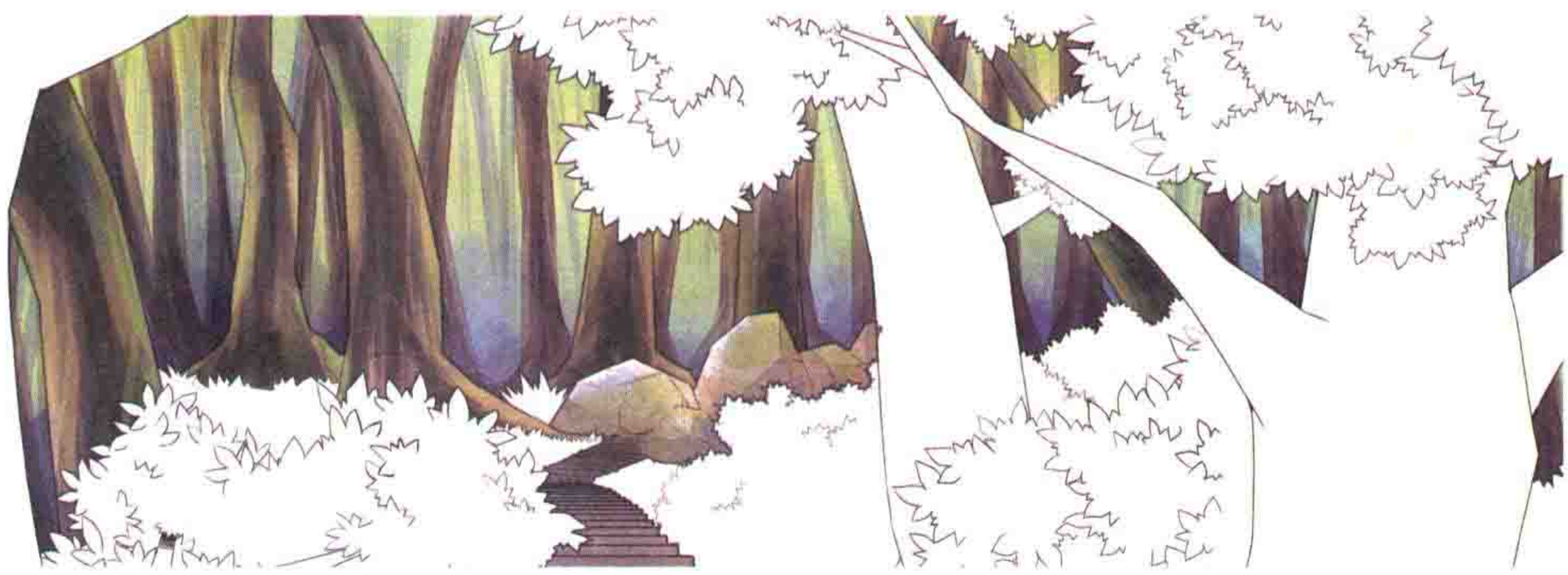
这里要注意的是，因为画面中还有更近的景物，所以树干的颜色不能太鲜艳。如果这里的颜色都很鲜艳，会使得远处的景物“喧宾夺主”！

③

绘制出树干上树皮和青苔的色彩，增添出树干的色彩变化。

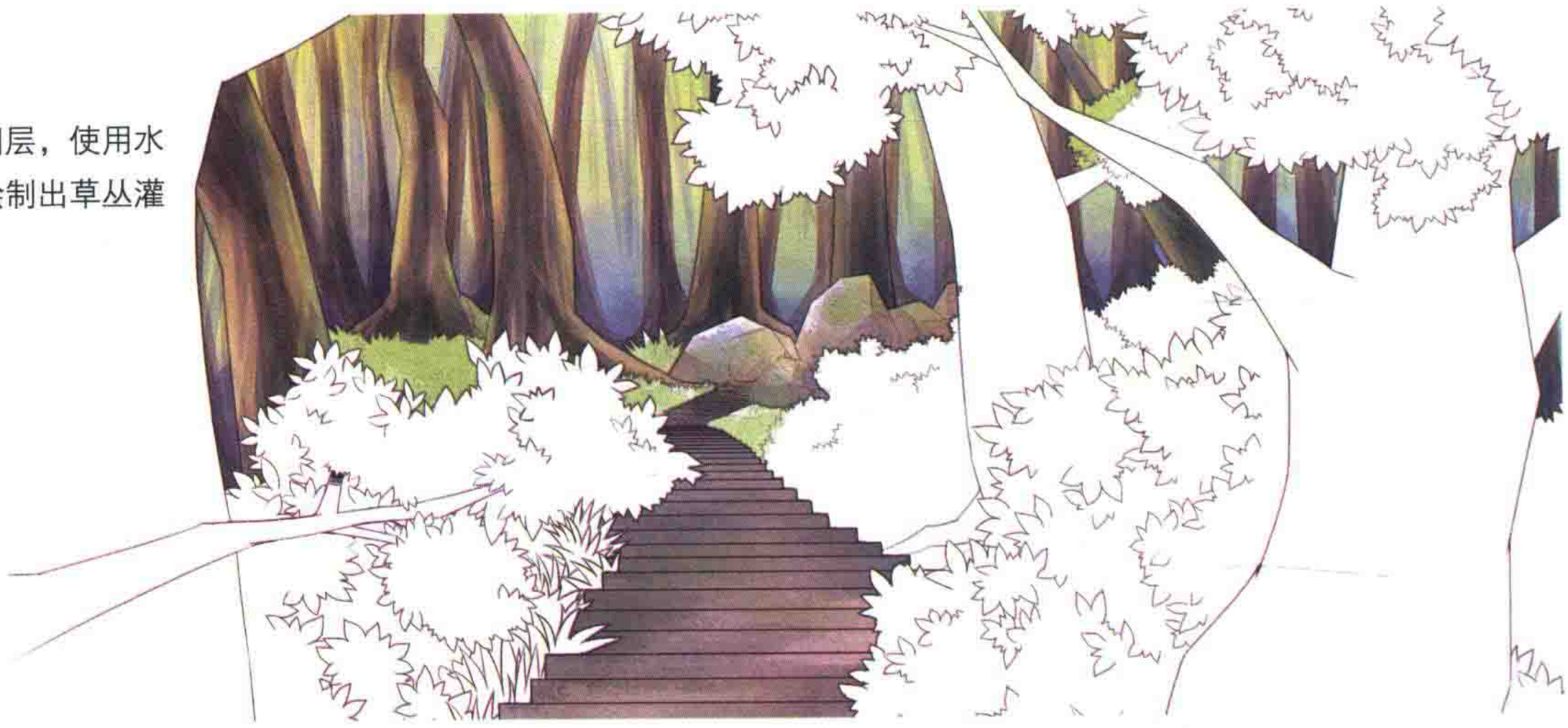
④

新建一个图层，使用水彩笔工具绘制出树干上受光部分的浅黄色色彩。



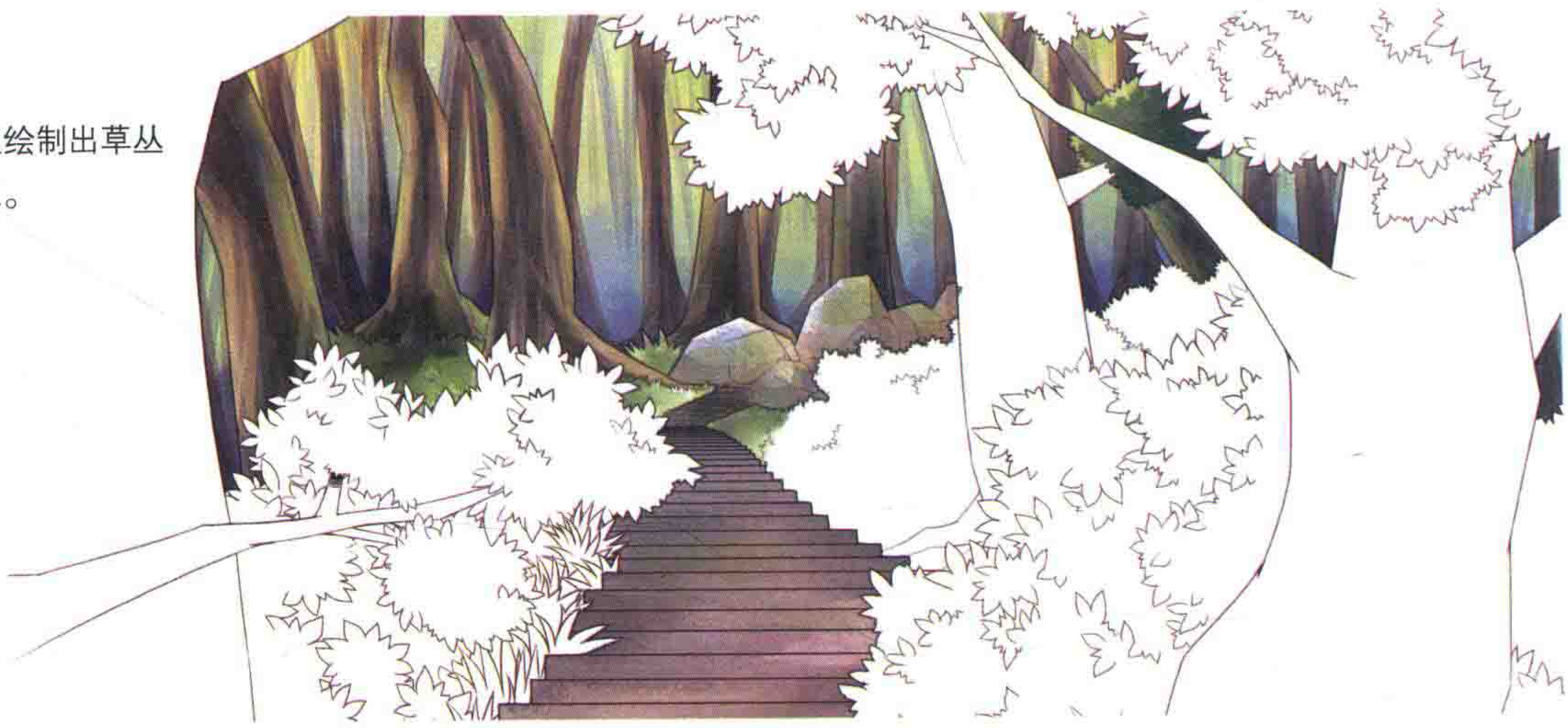
5

新建一个图层，使用水彩笔工具绘制出草丛灌木的底色。



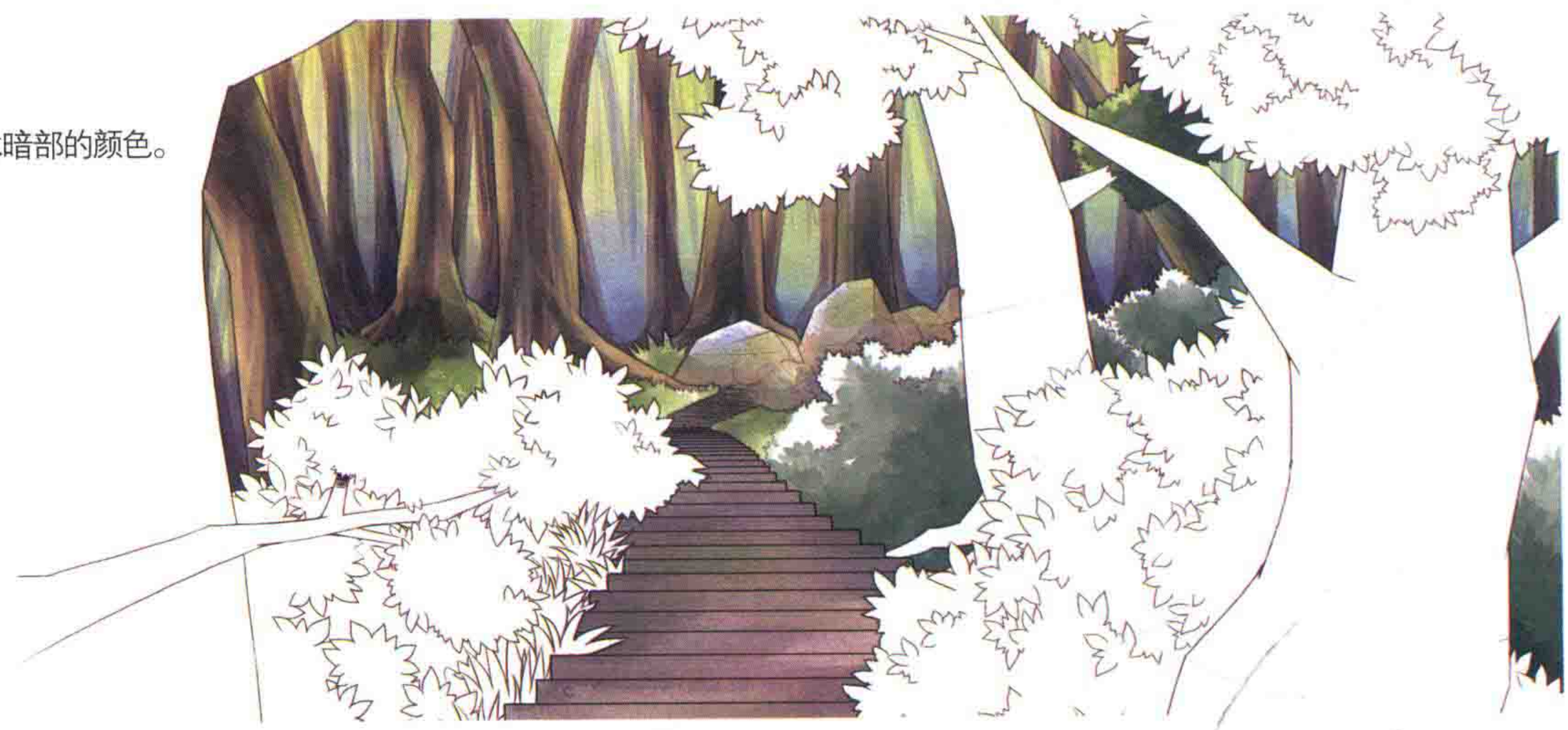
6

在此基础上绘制出草丛的明暗关系。



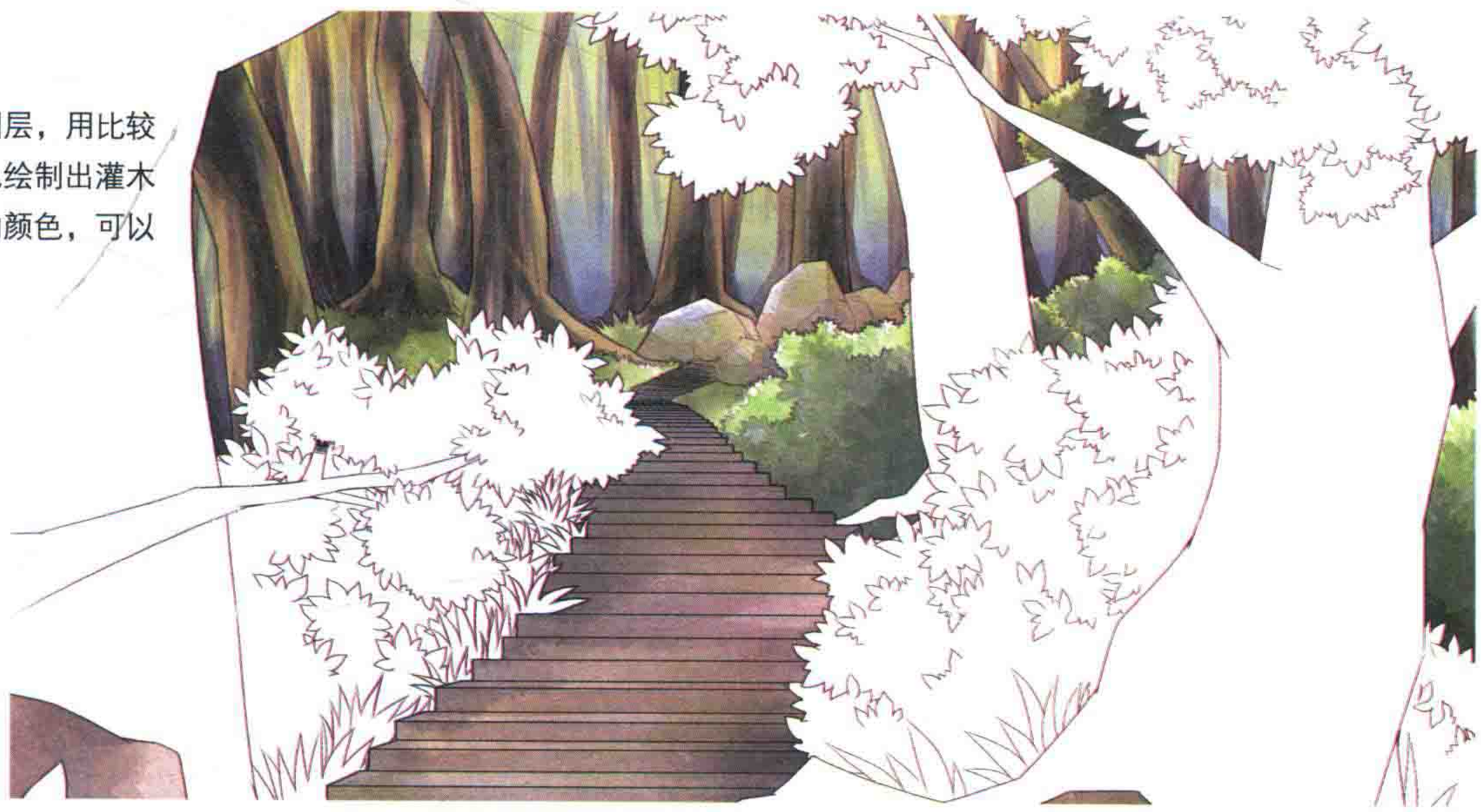
7

绘制出灌木暗部的颜色。



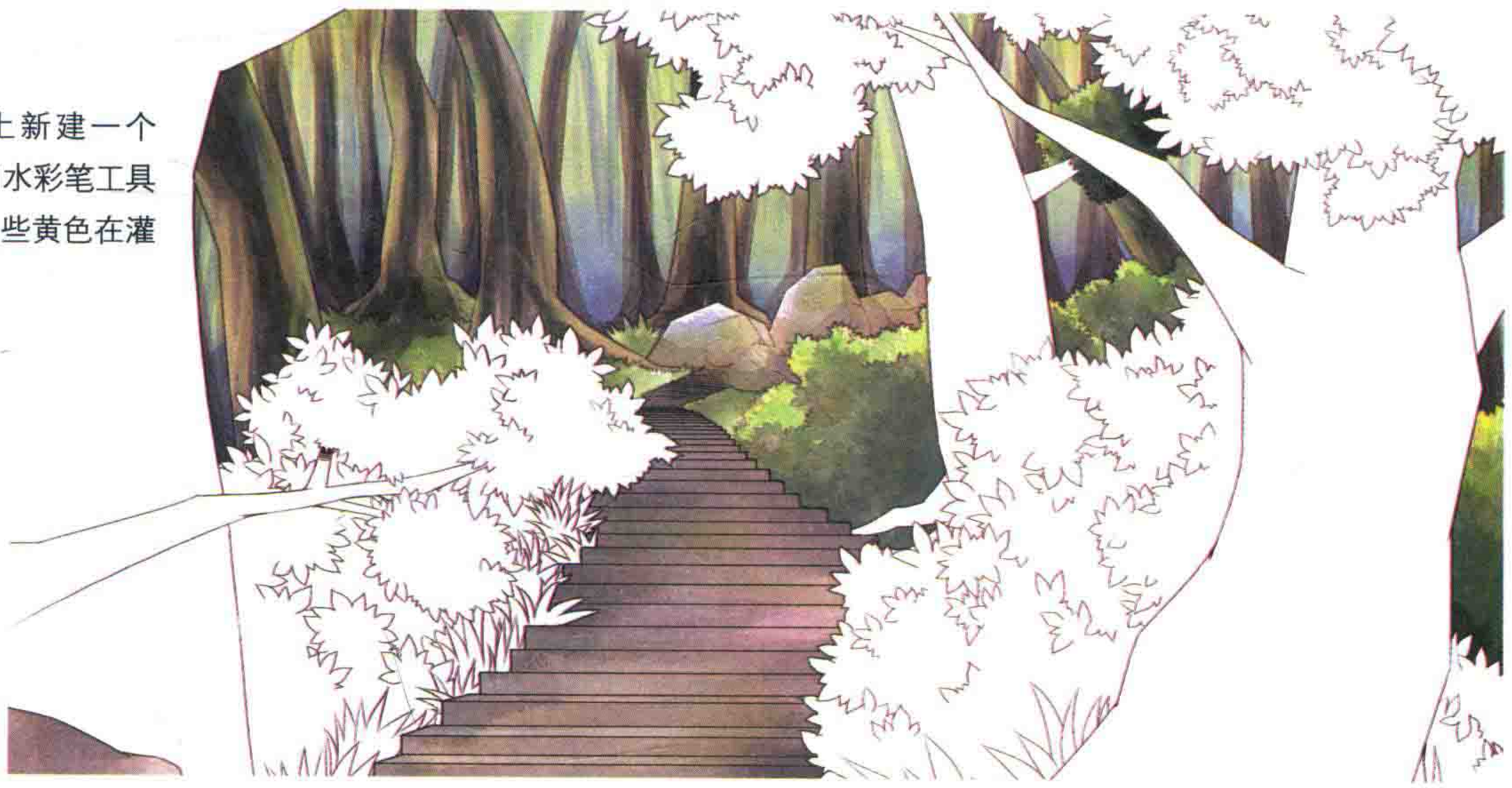
8

新建一个图层，用比较鲜艳的绿色绘制出灌木受光部分的颜色，可以适当留白。



9

在此基础上新建一个图层，使用水彩笔工具轻轻渲染一些黄色在灌木上。



Tips

画纸质感	水彩2		
倍率	100%	强度	20
画材效果	水彩边缘		
程度	4	强度	100
混合模式	正常		

将图层的材质调整成水彩画材质，不仅可以绘制出水彩画的色彩效果，同时这个材质更加适合用来表现灌木和树叶！

上色阶段4

接下来，进入到第4阶段。现在开始绘制中间的灌木了。

绘制步骤

1

首先绘制出小道两旁杂草的色彩。根据它们的位置，绘制其明暗关系。

②

新建一个图层。使用偏冷色调的绿色绘制出灌木中背光的部分。对于一些背光部分中的色彩变化，可以在绿色的基础上添加绘制一些深蓝色或者蓝紫色。

③

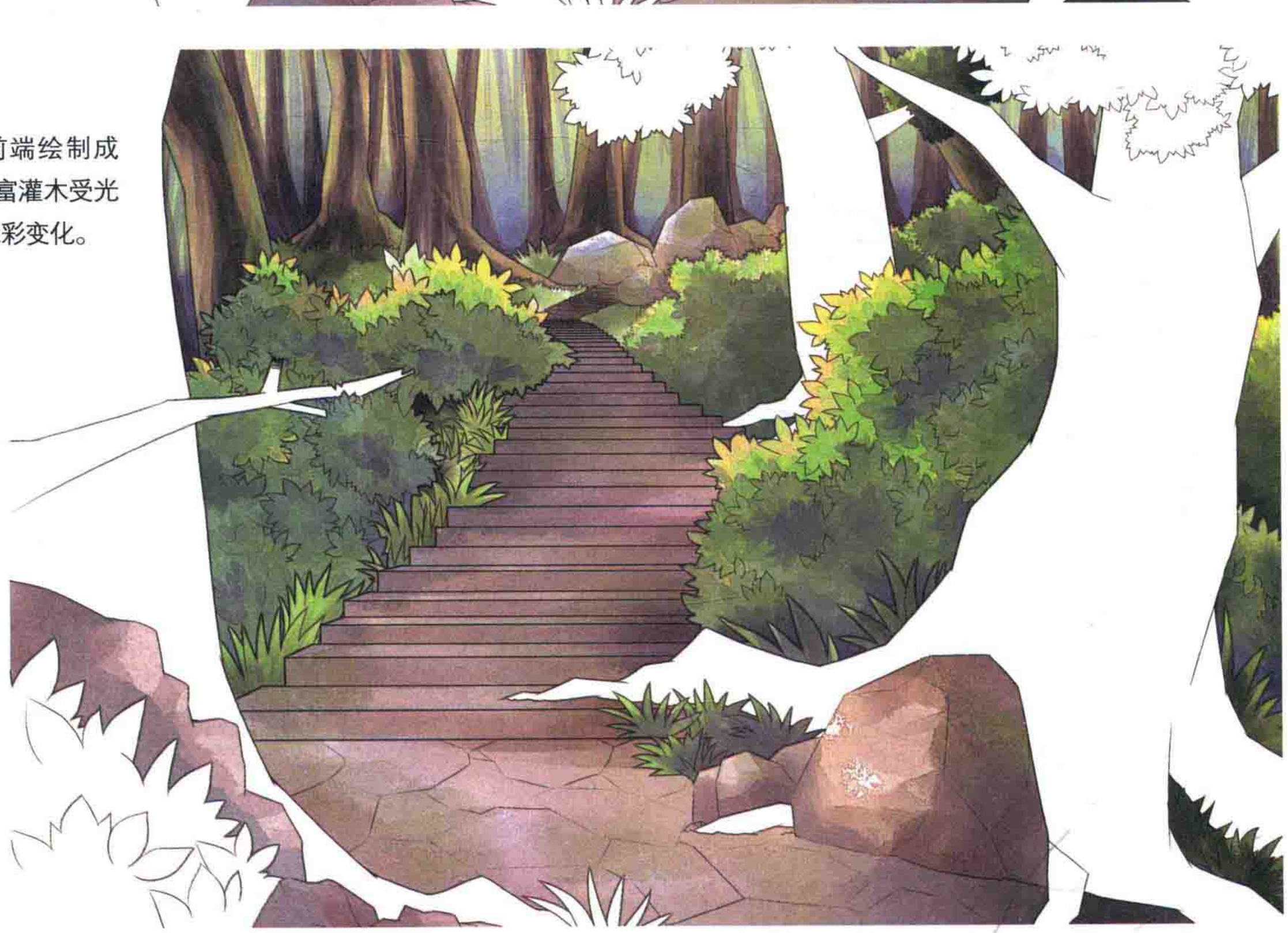
再新建一个图层，使用水彩笔工具绘制出中间灌木受光部分的颜色。

4

进一步绘制灌木的受光部位。受光部位的颜色尽量采用鲜艳明亮的颜色进行绘制。

5

将灌木前端绘制成黄色，丰富灌木受光部位的色彩变化。



上色阶段5

接下来就可以绘制出最近处两棵大树的颜色了。

绘制步骤

1

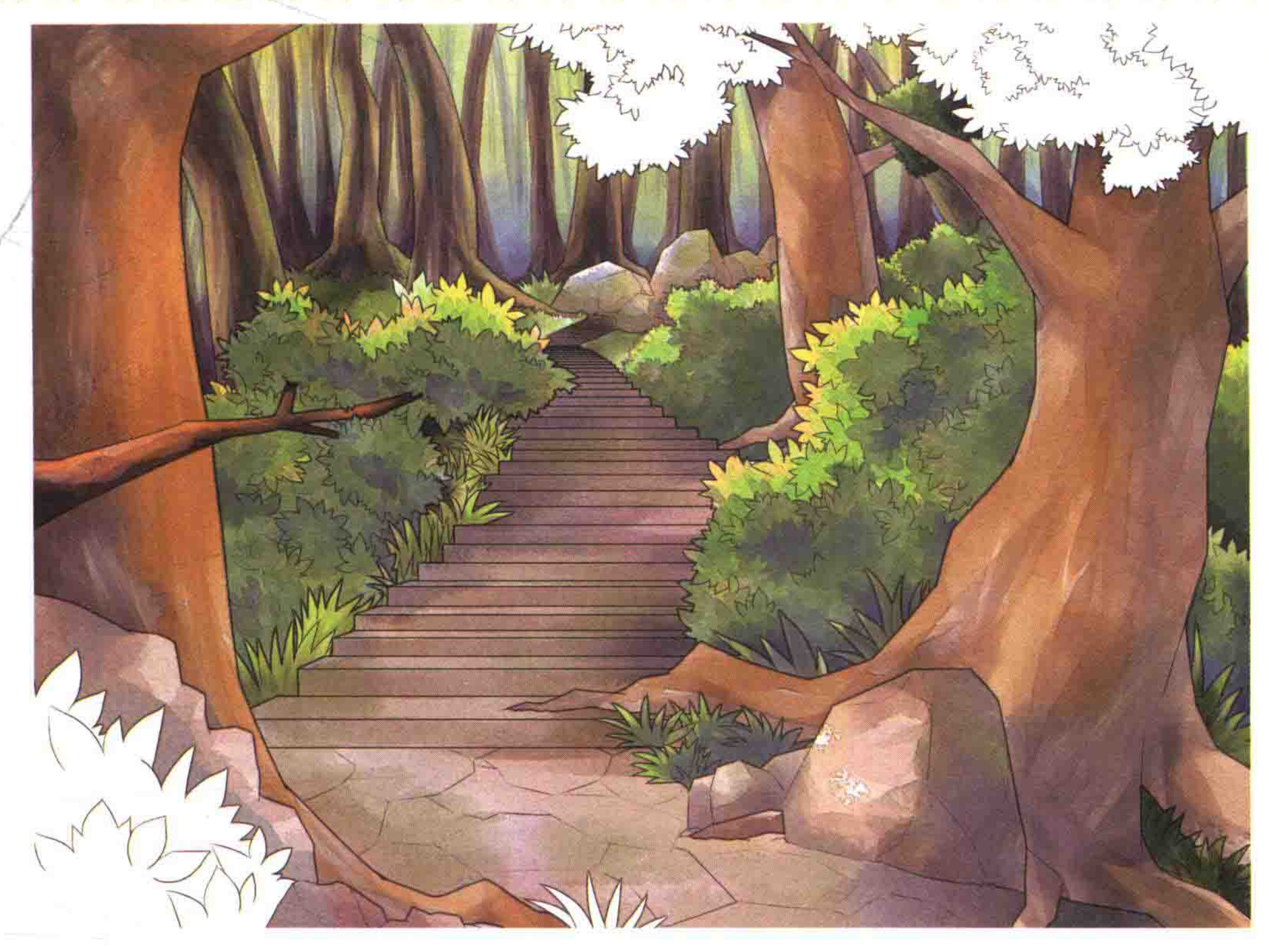
首先新建一个文件夹和图层，使用水彩笔工具，用较淡的褐色绘制出树干的底色。

②

新建一个图层，使用褐色绘制出树干背光的地方。

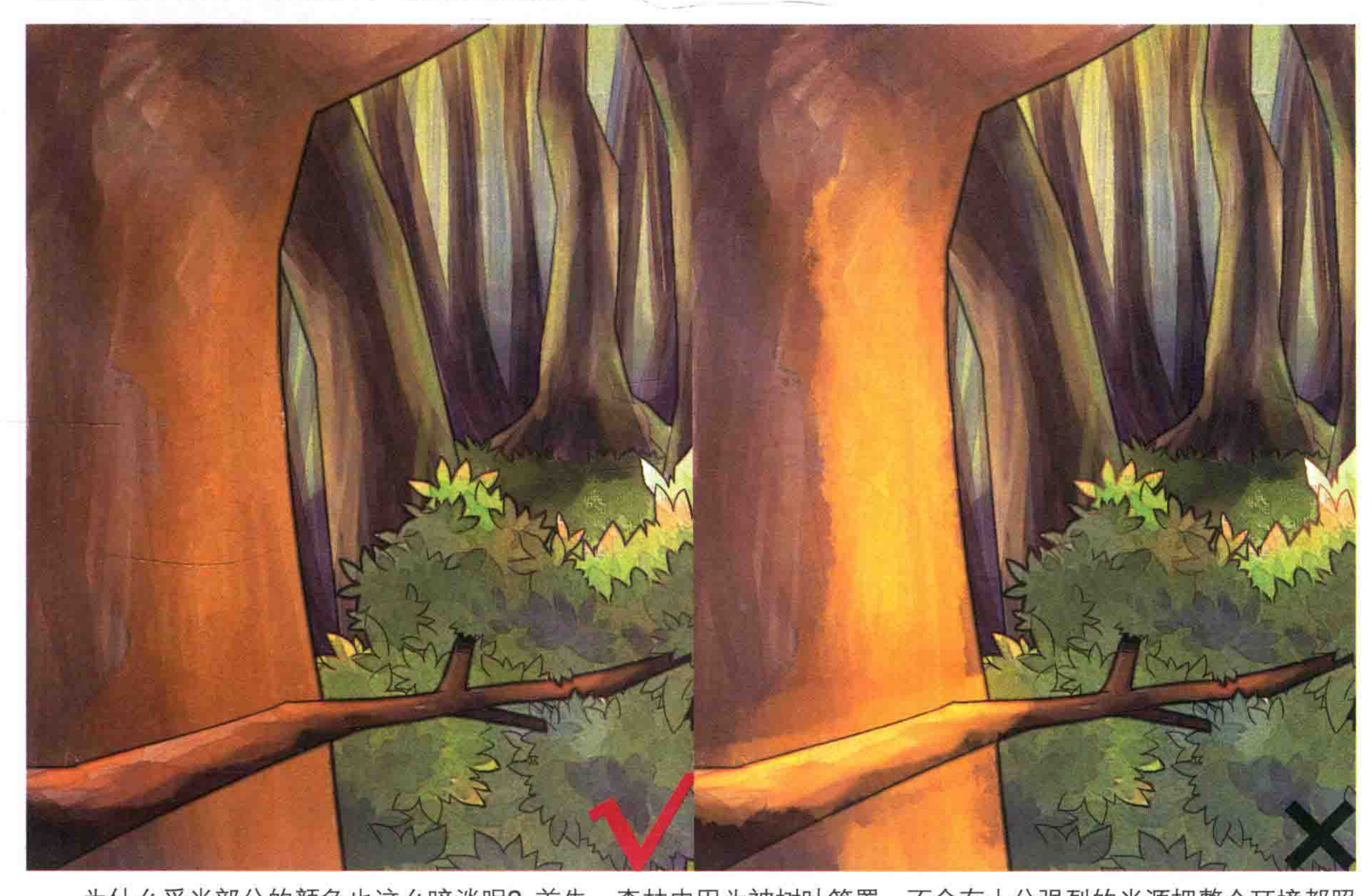
③

使用深褐色绘制出树枝背光的地方。



4

最后使用偏灰的橘黄色绘制出树干受光部位的颜色。



为什么受光部分的颜色也这么暗淡呢？首先，森林中因为被树叶笼罩，不会有十分强烈的光源把整个环境都照得很亮；其次，就受光部分而言，自身之间也是有对比的。如果一开始就将整个受光部分画得很亮，那么会让画面看起来生硬不自然。

上色阶段6

进入到第6阶段。开始绘制出前端树叶的颜色。

绘制步骤

1

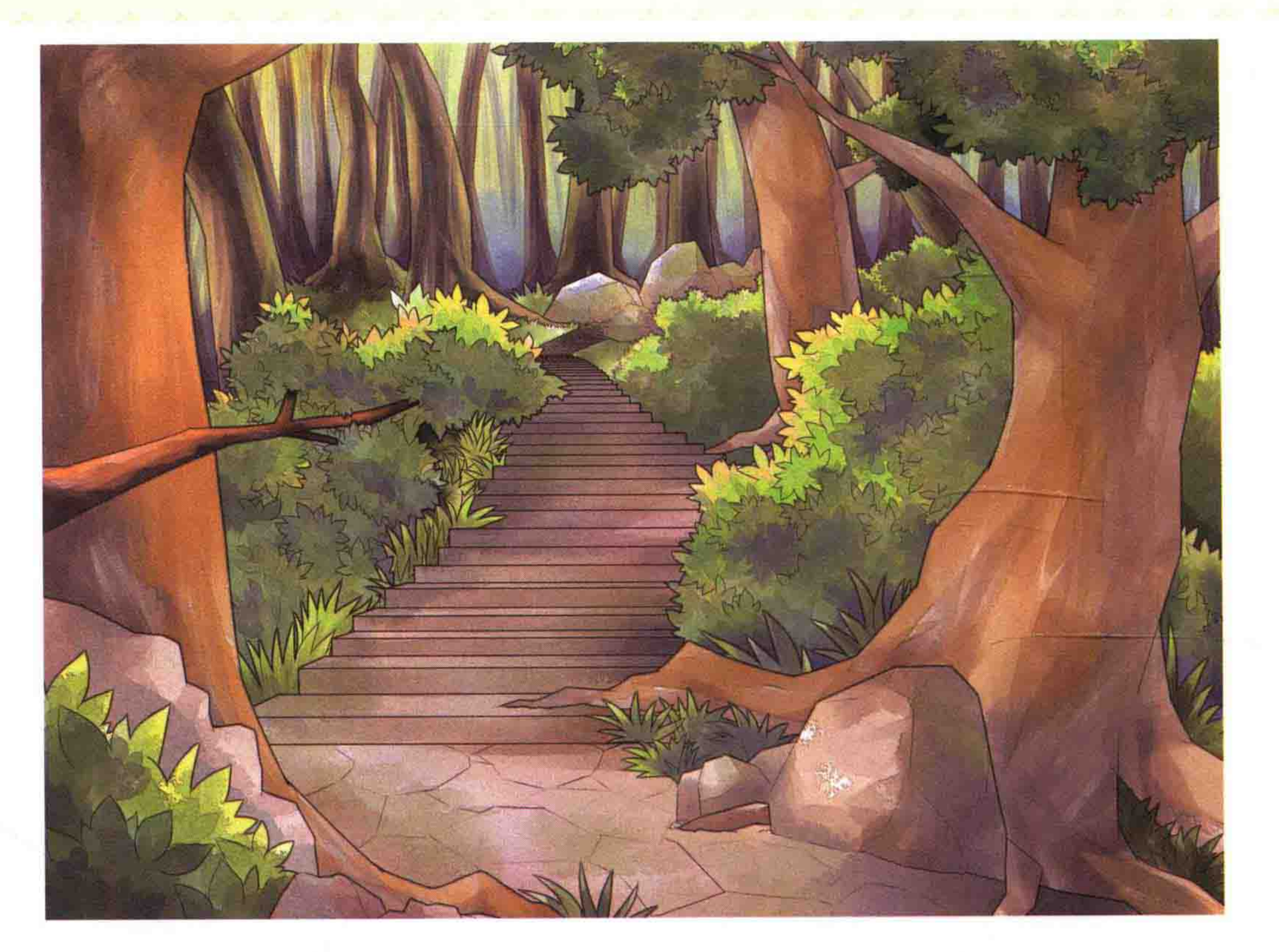
新建文件夹和图层，使用水彩笔工具在树叶轮廓上绘制出一些橙色作为底色。

2

绘制出树叶叶尖上的颜色。

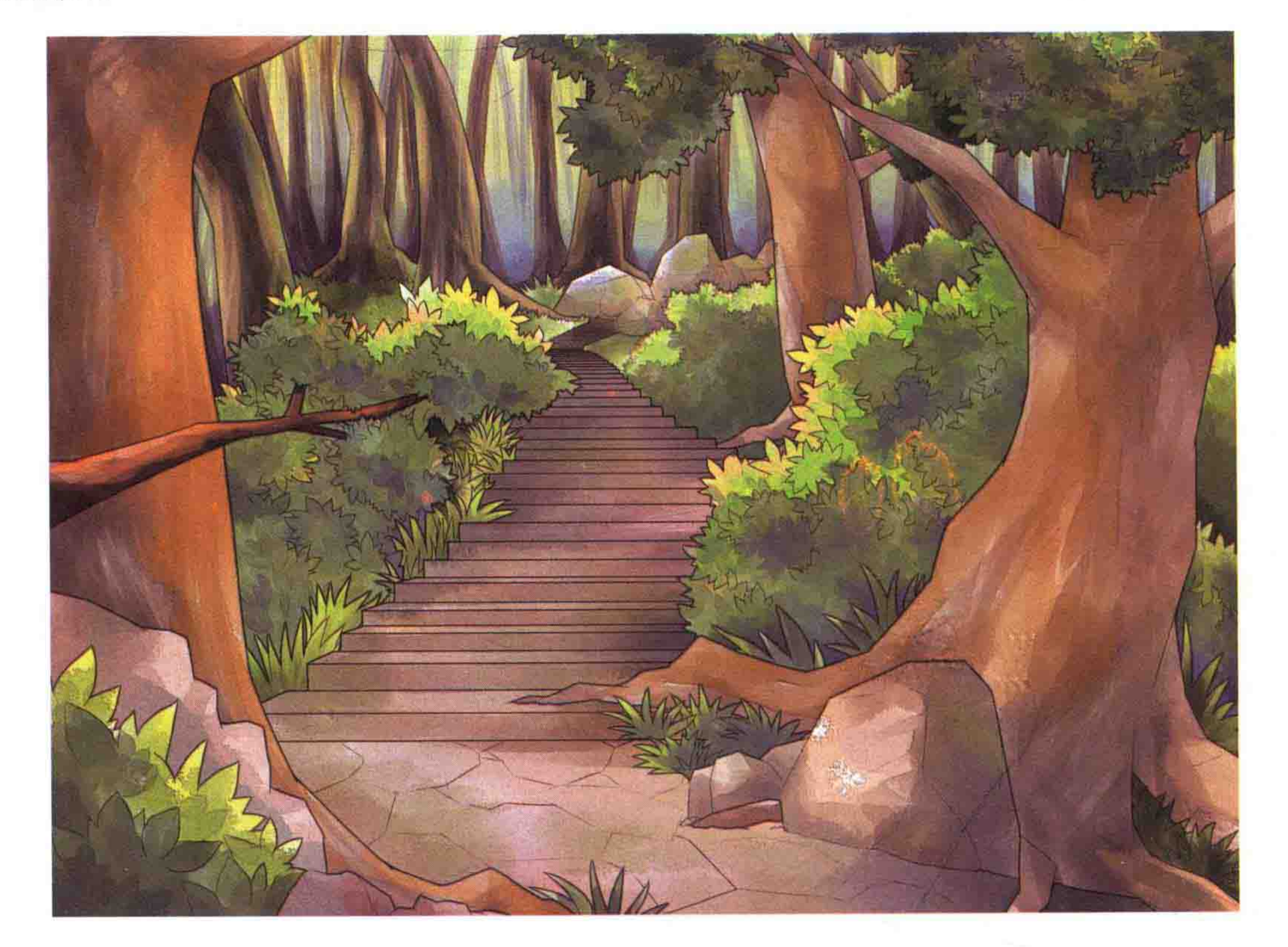
3

加深树叶受光部分的色彩变化。



4

绘制出树叶的背光部分。



5

加深背光部分的色彩变化。

5.1.5 森林场景的渲染步骤

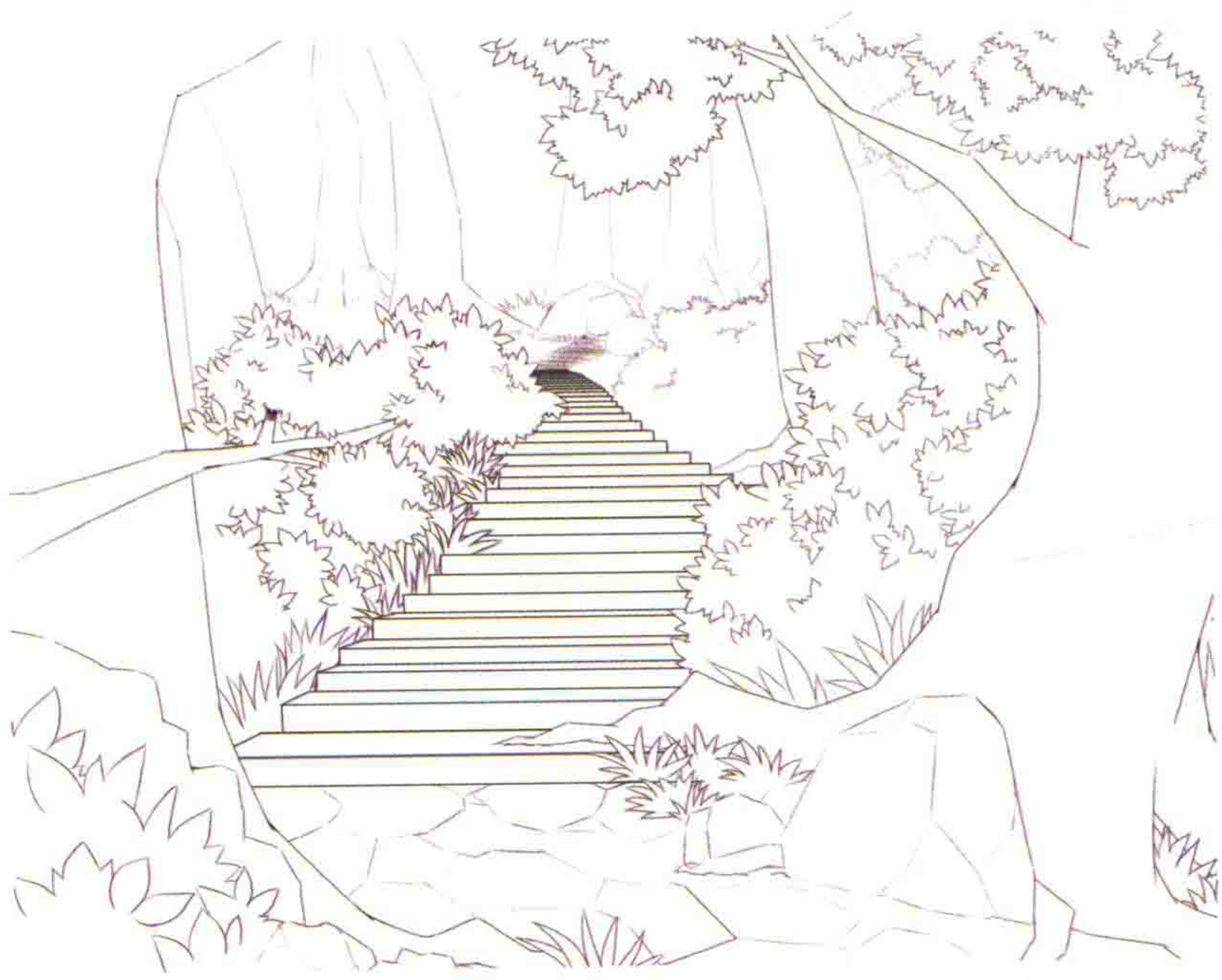
渲染指的是在绘制好基本色彩之后，为了提升画面质量而绘制一些特别的色彩效果。从这幅画来看，渲染要把握好对光影的刻画。

● 森林场景的渲染

目前我们已经有了一幅完整基础的作品，但这样就结束还远远不够。为了让画面更精彩，我们将要对这个场景画面进行渲染刻画。

为了烘托出森林的气氛，考虑到森林中的光线条件，我们整体将画面中所有的暗部进行加深，但不能把画面画黑了。

怎样才能做到加深暗部又不把画面画黑呢？现在画面中的颜色已经很丰富了，要逐个去刻画它们的暗部确实是一件十分麻烦的事情，而且还很难把握整体效果。为了方便我们对暗部的刻画，先将之前的颜色全部隐藏。



隐藏画面的色彩，同时在线稿图层或者文件夹上新建一个阴影图层。阴影图层是用来绘制画面中的暗部，并且暗部的颜色会与画面中物体的底色相互融合。也就是说，使用阴影图层后，我们不需要考虑不同色彩物体的暗部该用什么颜色，只需要绘制出其素描关系就可以了。

将画面中的色彩全部隐藏，只留下线稿是为了方便，我们使用阴影图层绘制出所有景物的素描关系，这样才能更清楚更准确地表现出物体的光影关系。

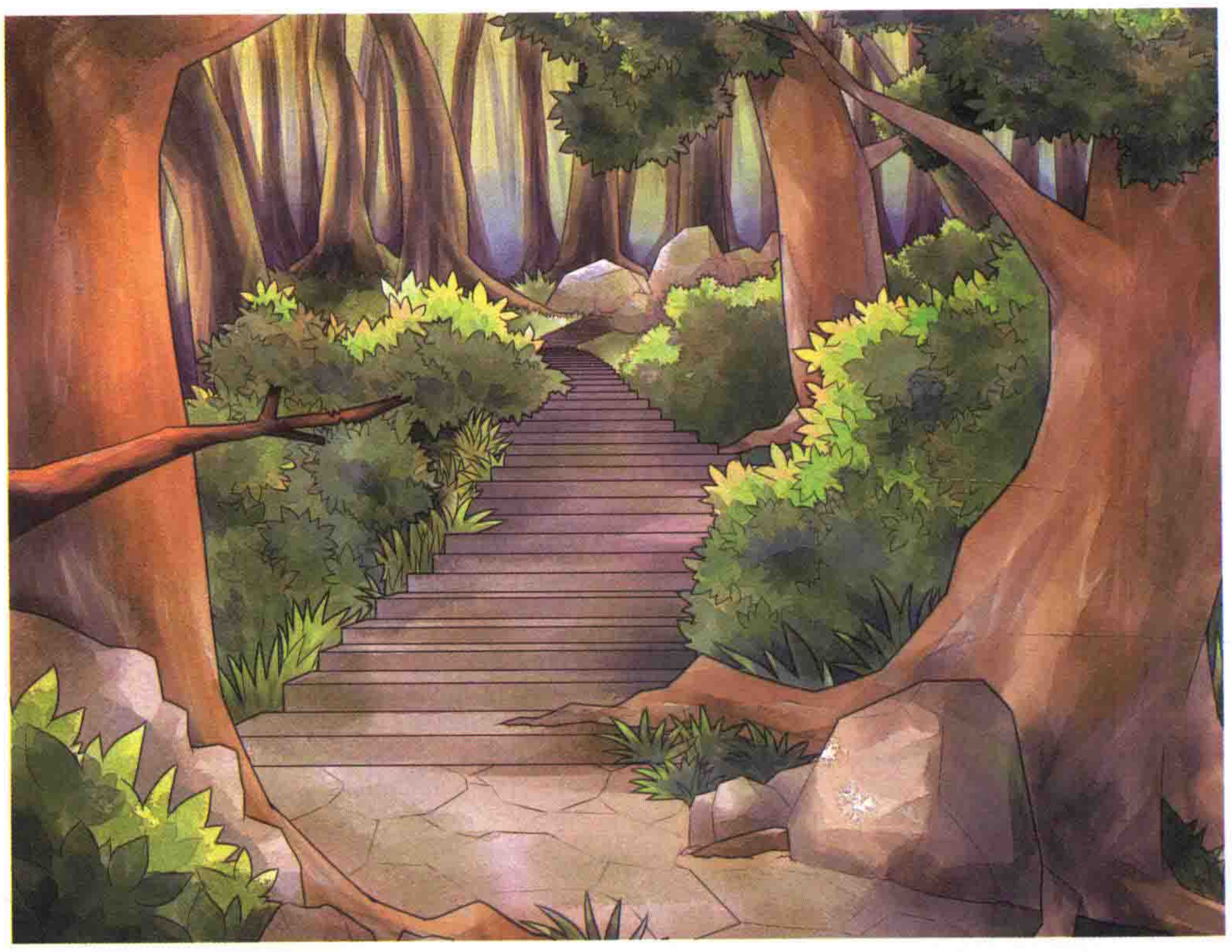
绘制步骤

1

使用一个较浅的灰色色调进行素描关系的绘制。

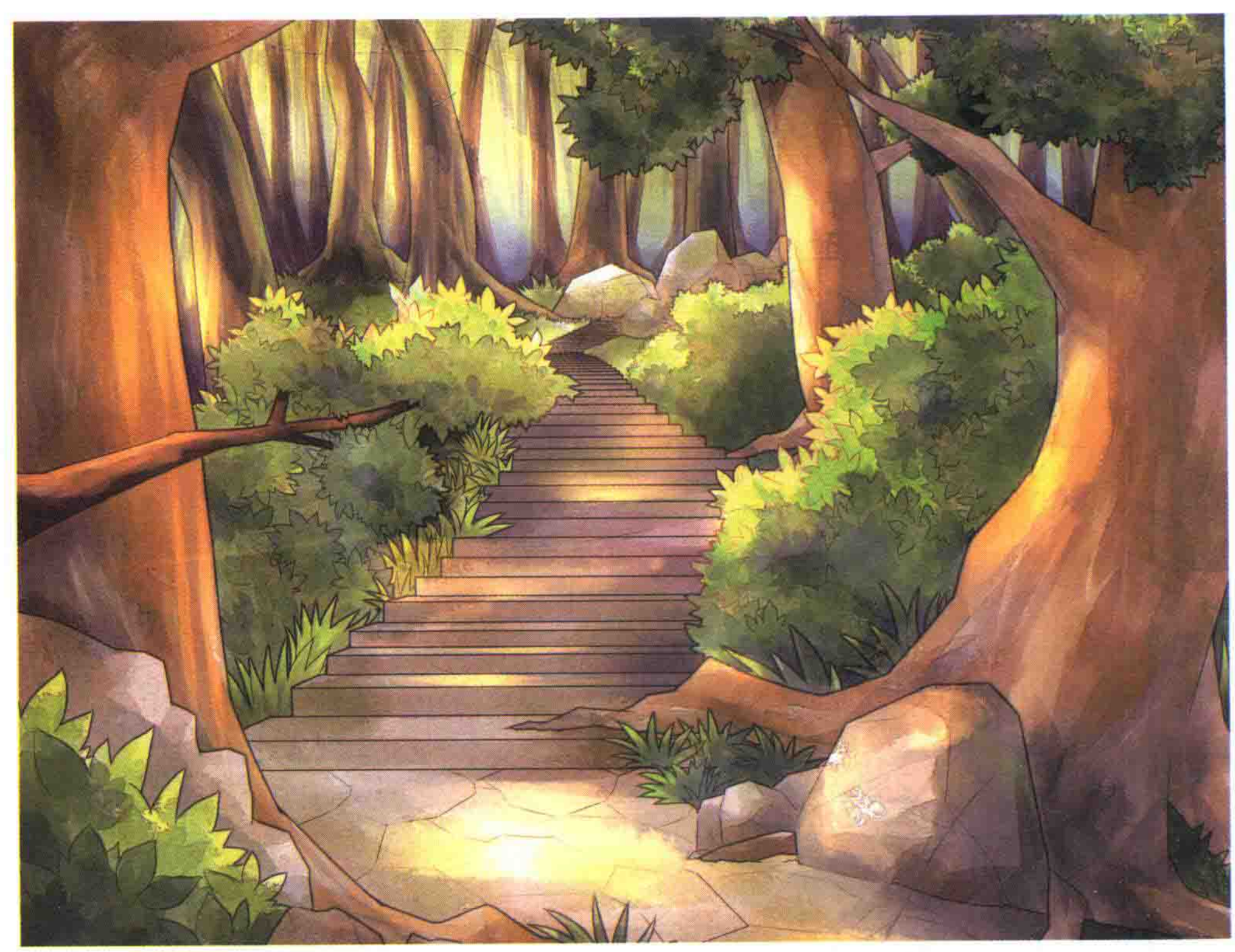
2

最后将所有颜色显示出来，暗部的颜色就自然融合了。



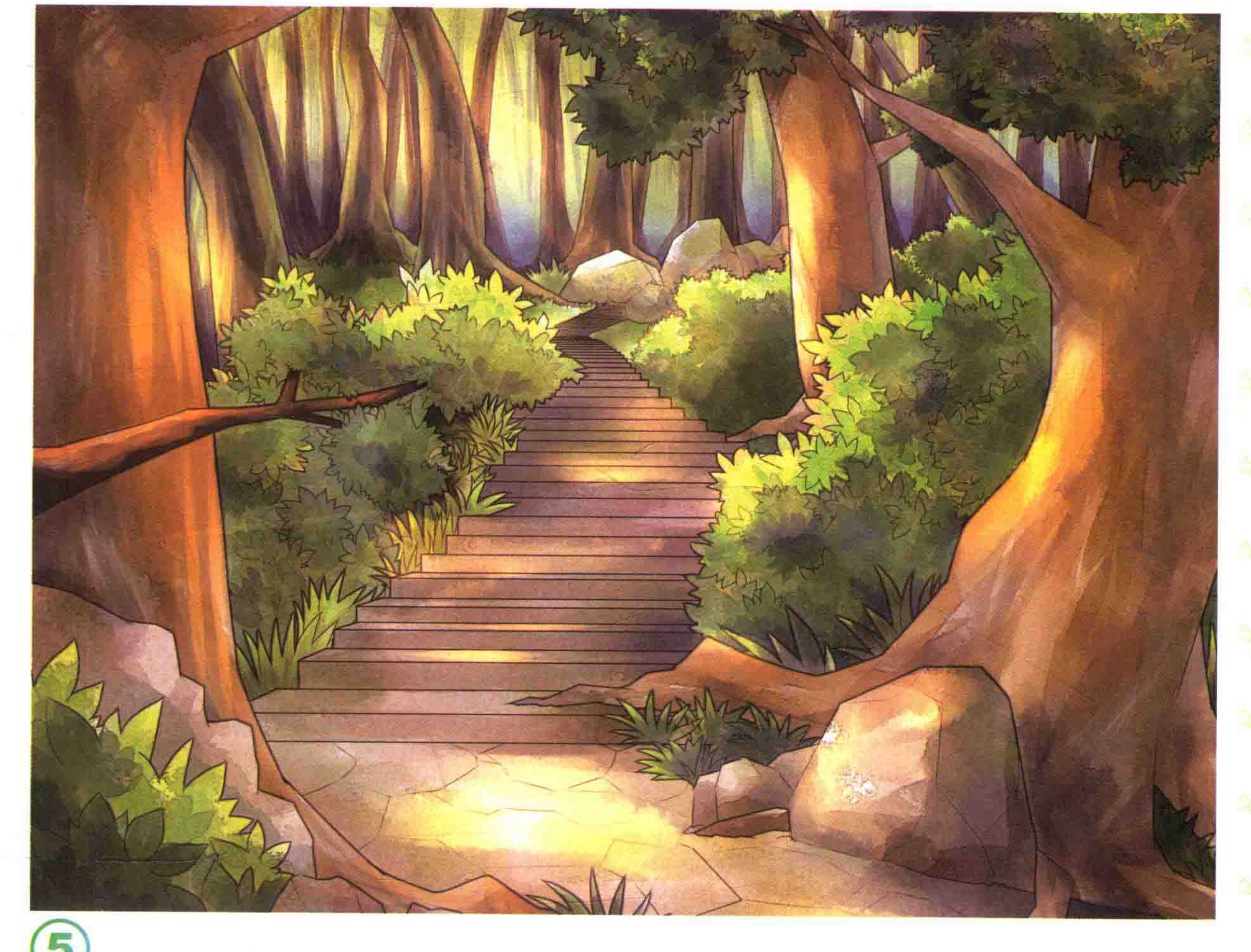
③

光渲染暗部还不够，还得对受光部分进行渲染。



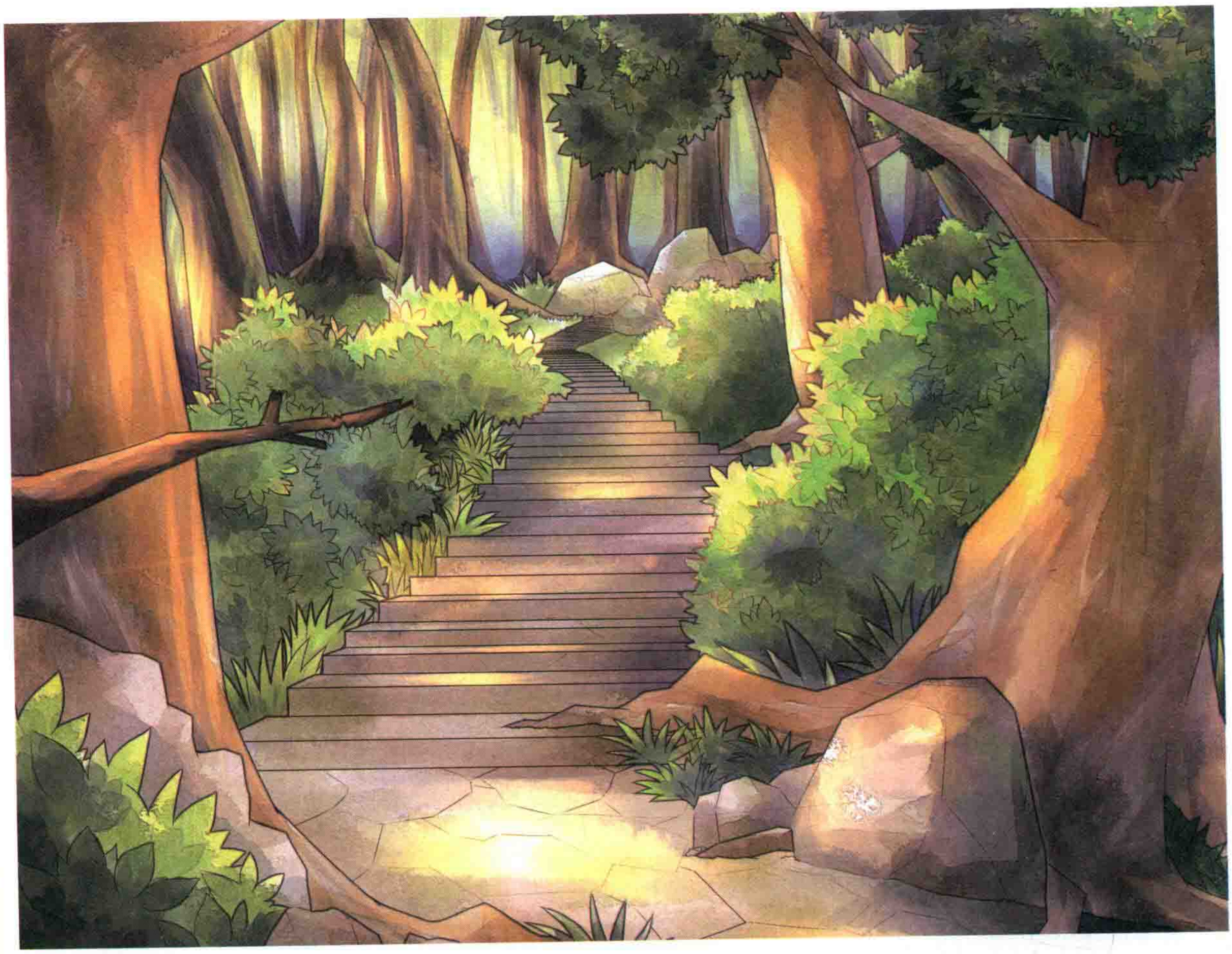
④

适当地提升受光部分的光源色彩，可以使画面变得更精彩。



5

在线稿图层上方新建一个发光图层，使用水彩笔工具在适当的地方绘制出受光部分的高光。



6

修改一下受光部分景物轮廓线条的颜色，本张作品就完成了。